

La lúdica y la formación de cultura ciudadana
en estudiantes del grado sexto (J.M.) del Instituto Técnico Industrial Piloto

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Estudiante: Amparo Vargas Suárez

Directora: Luz Marina Cuervo Gamboa

Marzo, 2020

Tabla de contenido

Introducción.....	4
Resumen	5
Abstract	6
Lista de tablas	7
Lista de imágenes.....	7
1. Problema.....	8
1.1 Planteamiento del problema	8
1.2 Formulación del problema.	11
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos.....	11
1.4 Justificación	11
2. Antecedentes	14
2.1 Antecedentes investigativos	14
2.1.1 Antecedente Fundación Universitaria Los Libertadores	14
2.1.2 Antecedente nacional	15
2.1.3 Antecedente internacional	16
2.2 Marco teórico	18
2.2.1 La Lúdica	18
2.2.2 Cultura Ciudadana.....	21
2.2.3 Habilidades para la vida	22
2.2.4 El Cine como recurso metodológico	24
3. Diseño metodológico.....	28
3.1 Línea de Investigación	28
3.2 Población y muestra	29
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información	30
4. Estrategia de Intervención	31
4.1 Título	31
4.2 Descripción	31
4.3 Justificación	32
4.4 Objetivo	33
4.5 Estrategia y Actividades	34
4.6 Contenido	36

4.6.1. De película en el colegio	37
4.6.2. Cine-cuaderno.....	38
4.6.3. Talleres para la vida.....	38
4.6.4. Calentando motores.....	38
4.6.5. Muro de experiencias personales	38
4.6.6. Cazadores de momentos	39
4.6.7. Mi familia, mi equipo	39
4.7 Personas responsables.....	39
4.8 Recursos	40
4.9 Evaluación y seguimiento	41
5. Conclusiones y recomendaciones	43
Lista de referencias	45
Anexos.....	51
Anexo 1. Consentimiento Informado de Participación en la Propuesta de Intervención.	51
Anexo 2. Entrevista para estudiantes.....	54
Anexo 3. Actividad “De película en el colegio”	56
Anexo 4. Rubrica de evaluación de películas	79

Introducción

En la actualidad, debido a la falta de acompañamiento en casa, se ha delegado en las instituciones educativas la responsabilidad de la formación de los estudiantes, que debería claramente recaer en la familia, como primeros formadores, lo cual hace que se generen nuevos retos al tener que asumir todo tipo de situaciones. Por otro lado, la televisión y otros medios de comunicación han llenado los vacíos que el entorno familiar ha dejado en cuanto a la formación de valores y la manera en que se relacionan los niños con las demás personas.

Quizá, debido en gran parte a lo enunciado anteriormente, hoy más que nunca se han evidenciado serios problemas en términos de convivencia ciudadana, en los diversos contextos sociales. De este modo, es notoria la falta de cultura ciudadana en el transporte público, en la disposición de basuras, en la falta de tolerancia, el bullying o las agresiones entre los estudiantes de las instituciones educativas, entre otros.

Es así, como surge la idea de diseñar una estrategia lúdica que contribuya a la formación de cultura ciudadana desde las aulas; para ello, se plantean algunas actividades, y el cine como eje central, que permitan a los estudiantes conocer, desarrollar y potenciar las habilidades para la vida, propuestas por la Organización Mundial de la Salud (Weisen et al., 1994), enfocándolas a la solución de la problemática. La estrategia apunta claramente a que los involucrados mejoren su actitud y a partir de ahí, aprendan a reconocer la autoridad, a acatar las normas como forma de regulación de las relaciones sociales y con el medio ambiente, cumplir sus deberes y respetar los derechos de los demás.

Resumen

El proyecto, presenta una estrategia lúdica, diseñada para promover la formación de cultura ciudadana en estudiantes de grado sexto (JM), del Instituto Técnico Industrial Piloto (ITIP), la cual tiene como eje central el desarrollo de las Habilidades para la Vida (sociales, cognitivas y emocionales) a través del cine y otras actividades complementarias, con el fin de transformar comportamientos e ir sentando las bases de una sociedad más justa y tolerante, enmarcada en el respeto, el cuidado de lo público y las buenas relaciones interpersonales. Cabe aclarar, que, aunque el proyecto no se ha ejecutado, se plantea que el mismo se conducirá bajo el enfoque cualitativo, ya que se ajusta más a lo concerniente al comportamiento de los estudiantes; la experiencia se realizará en el contexto escolar a través de una observación participante. Será un proceso interpretativo, cuyas hipótesis se irán generando durante el proceso, lo cual incidirá en la modificación de los resultados conforme se van obteniendo los datos. Inicialmente, se utilizará el cine como recurso lúdico que servirá como eje introductor de las habilidades para la vida planteadas por la OMS (Weisen et al., 1994) en el contexto escolar de los estudiantes objeto del estudio; para ello, se partirá de la definición de cada una de las habilidades, antes de ver la respectiva película; luego de su observación, los estudiantes contestarán algunas preguntas sobre lo visto, pero enfocadas a la respectiva habilidad; además, se realizarán otras actividades lúdicas, cuyo fin será reforzar el trabajo realizado a partir del séptimo arte; por último, dentro del proyecto, se hace una descripción de la estrategia de intervención y cada una de sus actividades, y, finalmente se generarán unas conclusiones.

La población objeto de la presente investigación está concentrada en el Instituto Técnico Industrial Piloto, sede A, y corresponde al grado sexto de la jornada mañana; que se compone de

245 estudiantes (distribuidos en siete cursos), 113 niñas y 132 niños, en un rango de edades que comprende de los 11 a los 14 años.

Palabras clave: Lúdica, Cultura ciudadana, Habilidades para la vida, Cine.

Abstract

The project presents a recreational strategy, designed in order to promote the formation of citizen culture in sixth grade (JM) students, from the Pilot Industrial Technical Institute (ITIP), which has as its central axis the development of Skills for Life (social, cognitive and emotional) through cinema and other complementary activities, with the aim of transforming behaviors and laying the foundations for a more just and tolerant society, framed in respect, care for the public and good relationships interpersonal. It should be clarified that, although the project has not been carried out, it is proposed that it will be conducted under the qualitative approach, since it is more closely related to student behavior; the experience will be carried out in the school context through participant observation. It will be an interpretive process, the hypotheses of which will be generated during the process, which will affect the modification of the results as the data is obtained. Initially, the cinema will be used as a didactic resource that will serve as an introductory axis of the life skills proposed by the WHO (Weisen et al., 1994) in the school context of the students under study; for this, it will be based on the definition of each one of the abilities, before seeing the respective film; after their observation, the students will answer some questions about the seen, but focused on the respective ability; in addition, other recreational activities will be carried out, the purpose of which will be to reinforce the work carried out from

the seventh art; Finally, within the project, a description of the intervention strategy and each of its activities is made, and finally, some conclusions will be generated.

The population object of the present investigation is concentrated in the Pilot Industrial Technical Institute, headquarters A, and corresponds to the sixth grade of the day tomorrow; It is made up of 245 students (distributed in seven courses), 113 girls and 132 boys, in an age range that ranges from 11 to 14 years old.

Key words: Leisure, Citizen culture, Life skills, Cinema.

Lista de tablas

Tabla 1. Recursos necesarios para implementar la propuesta	41
--	----

Lista de imágenes

Imagen 1. Algunas escenas que evidencian la falta de cultura ciudadana	10
Imagen 2. Principios de la lúdica	20
Imagen 3. Título de la propuesta	31
Imagen 4. Ciclo PHVA de la propuesta.....	36
Imagen 5. Película Intensamente.....	56
Imagen 6. Película El Cambio.....	59
Imagen 7. Película el Discurso del Rey	61
Imagen 8. En Busca del Destino	64
Imagen 9. Película Un Puente hacia Terabithia	66
Imagen 10. Película Extraordinario.....	68
Imagen 11. Película Campeones	70
Imagen 12. Película Planta 4a.....	72
Imagen 13. Cadena de Favores	74
Imagen 14. Película El Método.....	76

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

De acuerdo con las normas morales y sociales establecidas, el comportamiento inadecuado de algunas personas deja entrever una falta de interés por el bienestar de los demás en los diferentes contextos de la ciudad. La basura en el piso, el pasar las calles por sitios no indicados, infracciones a las señales de tránsito (por parte de los diferentes actores viales), las agresiones al momento de tomar un transporte, el no respetar los derechos ajenos o el lugar del otro, los colados en Transmilenio y muchas otras contravenciones al código de policía hacen pensar que los habitantes de Bogotá adolecen de una verdadera cultura ciudadana, que no hay sentido de pertenencia y en cambio se percibe cierto grado de anarquía y hasta de vandalismo.

Los ciudadanos en general se quejan de todo lo anterior, sin darse cuenta que muchas veces son los protagonistas de aquello que tanto critican. Falta solidaridad y en su lugar está ganando la indiferencia y el individualismo, la carencia de autoridad que inicia en casa y que está permeando las instituciones hace que se pierda la credibilidad en las mismas. Las leyes parecen hechas para favorecer a quienes obran de manera incorrecta y han ido empoderando de manera negativa a los ciudadanos que solo hacen uso de ellas para exigir, pero se han olvidado que en esa misma medida, se debe retribuir. Además, continuamente se ve en las noticias los casos de intolerancia aún entre miembros de la familia, denotando la pérdida de los valores como cimiento de la sociedad; muchos niños no le ven sentido a la vida y es triste que por diferentes razones se estén suicidando, o por lo menos teniendo ese tipo de ideaciones o incluso llevando a cabo el intento.

A pesar que se carece de cifras oficiales y de que la propuesta no se ha puesto en marcha, en el colegio, cuando se realizan las comisiones de evaluación y los comités de convivencia escolar, se ha hecho evidente que la situación es especialmente crítica en grado sexto, donde se replican muchas de las problemáticas antes mencionadas, y cada día se atestiguan hechos de intolerancia, empujones al ingresar a las aulas, falta de solidaridad, encuentros sexuales de estudiantes dentro del colegio, consumo de sustancias psicoactivas, falta de interés y de motivación por el estudio, problemas familiares que terminan afectando su desempeño académico y convivencial y su vida en general.

En este oscuro panorama no se perciben soluciones a corto plazo y se hace necesario despertar el sentido de pertenencia, volver a pensar en comunidad, concientizarse de su existencia y la del otro como sujetos de derechos, pero también con deberes que debe cumplir; en otras palabras hay que enfocarse en un nuevo ciudadano, uno que se debe empezar a configurar desde todos los frentes, ese ciudadano ejemplar que se caracteriza por saber manejar sus emociones y las relaciones interpersonales, que soluciona sus problemas a través del diálogo, sabe tomar las decisiones más adecuadas para él y para los demás, en fin... que maneja las herramientas que le brinda el desarrollo de las habilidades para la vida; aquel que todos quieren ver en el otro pero que cada vez es más difícil de hallar.

Lo cierto es que desde las aulas no se vislumbra un presente o un futuro prometedor, por el contrario se maneja cierto grado de pesimismo por el comportamiento no solo de los estudiantes, sino de sus padres... muchos de los cuales han renunciado a su papel como primeros educadores y se limitan a convertirse en meros proveedores para sus hijos, quienes aprovechando la coyuntura han aprendido a manipular las circunstancias, y en numerosas

ocasiones ni siquiera valoran los esfuerzos que hacen sus progenitores para cubrir sus necesidades.

Todo esto lleva a reflexionar sobre lo que pasa a diario en la sociedad y cómo puede llegar a empeorar la situación si desde la escuela no se hace algo por mejorar la actitud de los futuros ciudadanos, respecto a las habilidades para la vida que debe desarrollar para mejorar su cultura ciudadana, y qué mejor que hacerlo desde la lúdica, como lo plantea el presente proyecto.

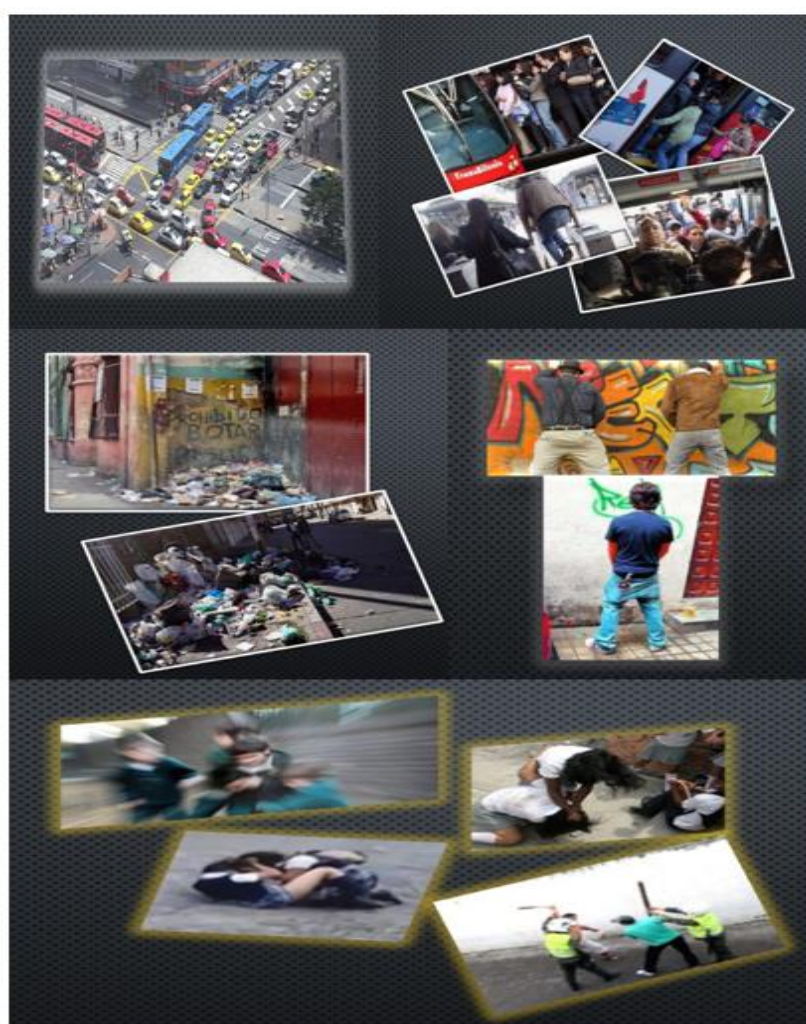


Imagen 1. Algunas escenas que evidencian la falta de cultura ciudadana

Fuente: Adaptación de la autora

1.2 Formulación del problema.

Buscando responder a la problemática evidenciada, surge el interrogante ¿De qué manera se puede diseñar una estrategia lúdica a través de la cual se promueva la formación de cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto (jm) del Instituto Técnico Industrial Piloto?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Diseñar una estrategia lúdica que contribuya a la formación de cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto (JM), del instituto Técnico Industrial Piloto.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Identificar y reconocer los factores que están afectando el comportamiento de los estudiantes de grado sexto (jm) del ITIP.
- Promover la modificación de actitudes que permitan mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de grado sexto (jm) del ITIP.
- Analizar y establecer la relación entre la práctica lúdica de las habilidades para la vida y su incidencia en la formación de cultura ciudadana en los escolares objeto de la intervención.

1.4 Justificación

Es primordial enfocar la labor educativa de una manera lúdica, creando una estrategia que permita contribuir a la formación y el fomento de la cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto (JM), del instituto Técnico Industrial Piloto; buscando, además, que a través de un manejo adecuado de sus emociones se hagan más tolerantes, que sea capaces de utilizar el conocimiento en pro de un beneficio común, afectando de manera positiva el rol que cada uno desempeña en los diferentes ámbitos (como hijos, como estudiantes, como compañeros, etc.), y en últimas como integrantes de una sociedad que pronto estará en sus manos pues serán los

ciudadanos y líderes del mañana. Hay que mostrarles otras maneras de discernir en función del desarrollo de un proyecto de vida, para esto, la metodología más valiosa será asumir la lúdica como una forma de transmitir, generar y producir conocimiento enmarcado en las habilidades para la vida, que propuso la Organización Mundial de la Salud en 1993, “como una iniciativa para trabajar con estudiantes, cuyo objetivo es la formación en diez destrezas que les permita afrontar los desafíos que la vida les presenta” (UNICEF, 2017).

La escuela se constituye como un espacio abierto, flexible, vinculante, inclusivo y diverso, que más allá de reproducir unos saberes, potencia proyectos educativos de sociedad, en los que se responde de manera general a un proyecto social de formación y educación de sujetos, respetando sus identidades, necesidades e intereses, en escenarios contextualizados, desde metas en torno a intereses conjuntos de las comunidades en las que existen (Arias, 2017b).

Valerse de la lúdica, para promover la construcción de cultura ciudadana desde las aulas, hará posible comenzar a mejorar la convivencia en sociedad y la calidad de vida de los habitantes de la ciudad.

La pedagogía y la lúdica se ven relacionadas a través de la emocionalidad, esto permitirá que el sujeto aprenda a manejar sus sentimientos y emociones frente a diversas situaciones, complejas, violentas, emotivas, etc., y esto a su vez formará el carácter y le indicará como relacionarse adecuadamente con los otros (Arias, 2017b).

Con esto en mente, la propuesta se enfoca en diseñar una estrategia lúdica, a través de la cual se promueva la formación de cultura ciudadana, lo cual se llevará a cabo a través del cine como recurso didáctico que servirá a su vez, como eje introductor de las habilidades para la vida, planteadas por la OMS, en 1993, en el contexto escolar de los estudiantes objeto del estudio (Weisen et al., 1994); para ello, inicialmente se le aplicará una encuesta a todos los estudiantes que participarán en el proyecto, a fin de poder identificar y analizar los factores que están afectando sus comportamientos. Luego, y previo a ver cada película, se les proporcionará la definición de la habilidad que se va a evidenciar en la misma, el resumen de la historia y los valores que se resaltarán; todo ello, para que entiendan de forma clara, el trabajo a realizar.

Posterior a esto, se llevarán a cabo otras actividades lúdicas, que reforzarán los aprendizajes adquiridos a partir del séptimo arte y que serán imprescindibles para generar los cambios necesarios en los comportamientos de los estudiantes de grado sexto (jm), del Instituto Técnico Industrial Piloto, de manera que aporten al bienestar de su comunidad.

Con miras a alcanzar los objetivos previstos, hoy más que nunca se hace vigente la famosa frase de Schank “El aprendizaje sucede cuando alguien quiere aprender, no cuando alguien quiere enseñar”(Tiching, 2013); por ello, es muy importante motivar a los estudiantes para que ellos realmente deseen aprender, y la lúdica es el medio perfecto para que se logre esto, de una manera divertida. Aun cuando la estrategia no se ha llevado a la práctica, se sabe que en el aprendizaje que se lleva a cabo de manera vivencial, es cuando el ser, el hacer y el saber se hacen uno para fortalecer la formación integral del individuo y las habilidades para la vida no pueden ser la excepción... cada una de estas destrezas se tienen que llevar al diario vivir, a su relación consigo mismo, con sus compañeros y demás miembros de la comunidad educativa, con su familia, en la calle, el bus, etc.; que lo que el estudiante haga y aprenda en el colegio trascienda los muros de éste para mejorar la vida de quien se dio la oportunidad de aprender, potenciando su auto transformación, de manera que lo ponga en práctica en su día a día y quizá con su buen ejemplo pueda también enseñar y afectar de manera positiva su entorno y poco a poco a la sociedad, puesto que una persona que es capaz de manejar sus emociones, se auto regula y puede responder de una manera más adecuada y eficaz a las circunstancias y retos que demanda la cambiante vida de hoy. Ese debería ser el fin último de la educación, toda vez que se rescataría la función de la escuela como espacio de socialización, de creación y de producción intelectual, de la mano del aspecto emocional, lo que hará que se convierta en un buen ciudadano... una persona con cultura ciudadana.

2. Antecedentes

2.1 Antecedentes investigativos

Realizando una revisión de literatura en un margen de cinco años atrás, en el centro de documentación de la Fundación Universitaria Los Libertadores se encuentran varias propuestas que permiten evidenciar los resultados positivos de la implementación de la Lúdica como medio para trabajar diversas problemáticas; sin embargo, no se encontraron aportes en los temas concretos de Habilidades para la Vida y Cultura Ciudadana, por lo cual se consultaron algunas fuentes en otras plataformas digitales a fin de hallar elementos que sustenten las bases de la presente Propuesta de Intervención Disciplinar, o que contribuyan en la formulación de la misma.

A continuación, se referencian los siguientes antecedentes:

2.1.1 Antecedente Fundación Universitaria Los Libertadores

El proyecto “La Lúdico comunicación Ciudadana”, tiene como objetivo, fortalecer las competencias comunicativas básicas para la participación (recibir, interpretar y producir información) de los niños y de las niñas de grado 2C de la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Sede La Florida del municipio de Armenia, Quindío, mediante el desarrollo de estrategias lúdico recreativas, enfocadas en la interacción permanente de los participantes y la solución a problemas de forma individual y colectiva. La problemática evidenciada en esta población es la debilidad para expresar sus intereses e ideas; un problema de comunicación que influye directamente en las diferentes actividades que se realizan al interior y fuera del aula. La estrategia que se utilizará, será la implementación de actividades lúdico-recreativas para fortalecer las competencias comunicativas; cuyo enfoque metodológico es de tipo cualitativo y el enfoque de investigación es Investigación Acción. Como instrumentos, implementó la observación participante, diarios de campo y talleres. Como resultados obtuvo que el aprendizaje es un proceso creativo, donde los estudiantes y los docentes sienten la necesidad de aprender y de enseñar aplicando la metodología a través de las diferentes expresiones lúdicas como el teatro, las artes plásticas, la música, el canto, el baile y demás expresiones que desarrollen y mejoren los talentos en los estudiantes, las habilidades y destrezas que faciliten sus relaciones sociales y desarrollo integral como ser humano que forma parte de una sociedad. Por eso actualmente la dimensión lúdica es primordial y adquiere un valor educativo, no solamente como medio para el aprendizaje sino también como recurso didáctico que lo favorece (Romero Martínez, 2016).

Por otro lado, el proyecto “Historieta como recurso lúdico para desarrollar las capacidades ciudadanas en los estudiantes del ciclo 2 del grado 402 del colegio simón bolívar de la localidad 11 de suba” busca promover las capacidades ciudadanas de los estudiantes del ciclo 2, jornada mañana, del colegio Simón Bolívar, implementando como estrategia el diseño y

desarrollo de una cartilla con 5 historietas y actividades lúdicas interactivas, que abarcan temáticas de capacidades ciudadanas tales como; Responsabilidad y respeto, Autoestima, expresión de emociones, Ecología, Cuidado del medio ambiente, Convivencia, Perspectiva de género. Todo ello, con la finalidad de generar conciencia frente al aprendizaje de las capacidades ciudadanas por medio de la lúdica; teniendo esto en cuenta, una de las actividades que se privilegian en el proyecto, es la recuperación de la palabra, el dialogo y la reflexión permanente. Además, se plantearon talleres para varias sesiones de clase, pues los estudiantes del ciclo 2 comienzan a descubrir que son parte de una sociedad y que pueden aportar desde su posición como niño o niña.

Para el desarrollo de este proyecto de intervención se realizó una investigación cualitativa, también llamada interpretativa, como alternativa para analizar, interpretar y comprender el impacto producido por la aplicación de esta propuesta lúdico-pedagógica, en la que se utilizaron las técnicas de observación de grupo, diario de campo y análisis del instrumento luego de su uso por parte del grupo de muestra. Como instrumentos, además, se utilizaron encuestas, dirigidas a padres de familia del grupo focal y a los estudiantes del mismo, para diagnosticar sus presaberes en cuanto a las capacidades ciudadanas, luego, se realizaron talleres dirigidos, la cartilla y el diario de campo.

A modo de resultado, se concluyeron varias cosas:

- Las capacidades ciudadanas pueden promoverse a través de actividades lúdico pedagógicas como la historieta, con personajes “reales” con los cuales se puedan identificar los estudiantes en su cotidianidad. Además, recuperar actividades tradicionales como las sopas de letras, los acrósticos, encontrar las diferencias, elaboración de collages, dramatizaciones; genera un ambiente de aprendizaje novedoso, impactante y colaborativo.
- Los estudiantes del ciclo 2 tienen conceptos e ideas interesantes que expresar sobre la realidad de su entorno, la escuela debe brindarles la oportunidad de comunicar e interactuar con otros libremente en las clases de ciudadanía, sin limitarse al tiempo establecido para la misma pues la reflexión conlleva tiempo.
- Durante el trabajo de campo desarrollado, la gran mayoría de docentes de la institución observó el trabajo activo y dedicado de los estudiantes a través de los ventanales. Quisieron compartir esta experiencia y solicitaron a las directivas en un Consejo Académico, la implementación de la cartilla “Jugando aprendo a ser ciudadano” en la primaria. Demostrando el alto impacto en los estudiantes y docentes por la identificación con los personajes y los espacios académicos.
- Es importante, destacar que con la cartilla propuesta los estudiantes mejoraron sus competencias comunicativas, pues, identificaron los elementos de la historieta, practicaron lectura, escritura, análisis, creación de sus propias historias, a partir de modelos y desarrollaron su creatividad en el montaje teatral elaborando escenografía, vestuario y libretos.
- Finalmente, esta propuesta de intervención evidencia que es posible transformar la escuela haciendo que, a través del juego y actividades divertidas, los estudiantes descubran las profundidades cognitivas, emocionales y axiológicas de la academia y de la vida, que les permitirán convertir el conocimiento en capacidades que faciliten la interacción y construcción de tejido social en condiciones de equidad, igualdad y respeto por lo humano del ser (Berrio Prada et al., 2015).

2.1.2 Antecedente nacional

El fin del proyecto “Cultura ciudadana desde la transmisión. Análisis del caso de Antanas Mockus en Bogotá”, es analizar el proceso de construcción de cultura ciudadana creado por Antanas Mockus, estableciendo sus límites y posibilidades hacia el futuro. Este gobernante, durante sus dos periodos de gobierno (1995-1997 / 2001-2004) en Bogotá, insistió en promover el

cumplimiento de las normas cívicas y de la sana convivencia a través del programa Cultura Ciudadana, basado en una intensa estrategia comunicativa que a través de diversas campañas generó hábitos en muchos ciudadanos, en torno al cuidado de lo público y al progreso de la ciudad. No obstante, los cambios de administraciones —que implicaron la ausencia de los incentivos mockusianos al abordar la cultura ciudadana desde diversos enfoques— conllevaron al retroceso. Aunque con el paso del tiempo algunos de los hábitos alcanzados se han mantenido, el problema, es que no fue adquirida una nueva cultura ciudadana como reemplazo de la llamada “cultura del atajo” que, insistió Mockus, debía ser transformada a través de la armonización entre ley, moral y cultura.

Por otro lado, como estrategia, el trabajo describe los procesos de comunicación llevados a cabo por el Programa de Cultura Ciudadana liderado por el ex alcalde Antanas Mockus en sus períodos de gobierno en Bogotá y analiza algunos factores que explican la no sostenibilidad de los resultados de su gestión. Para ello, se realizó un estudio concienzudo de literatura referente a dicha campaña, comenzando por concretar algunos de sus conceptos y contextualizar la cultura bogotana; a continuación, se analizaron cada una de las campañas de divulgación para luego hacer un paralelo con la campaña que se lideró en la ciudad de Cali sobre el mismo tema de cultura ciudadana. Para finalizar se hace un análisis general del programa, a la luz de los ocho principios de diseño institucional de Elinor Ostrom, con miras a concretar lo que le pudo faltar a Mockus para que los cambios obtenidos hubieran sobrevivido. El enfoque metodológico usado para llevar a cabo el estudio es el enfoque cuantitativo, empleando como instrumentos, el análisis de varios documentos, entre otros: Campaña de cultura ciudadana y de sus resultados, liderada por Antanas Mockus en sus dos gobiernos; Consumo promedio de agua en Bogotá 1993-2006, Resultados encuesta Bogotá Cómo Vamos 2015, Informe Decenal de Cultura de 2013, Encuesta de percepción ciudadana Bogotá Cómo Vamos 2015, Percepción sobre la Ley Zanahoria, Sondeo de percepción de la Ley Zanahoria, Campañas relacionadas con el recaudo de impuestos, Memorias de la Administración Distrital 2001-2003, Principios de diseño institucional de Elinor Ostrom. Como resultados, obtuvo que los logros alcanzados por el programa de Cultura Ciudadana liderado por de Antanas Mockus no fueron sostenibles debido a diversos factores, entre ellos, que los procesos comunicativos utilizados no aseguraron la transmisión de la cultura hacia las generaciones venideras. Además, faltó una política pública distrital, que le diera continuidad, así como el mantenimiento del valor público, durante los gobiernos posteriores, en aras de configurar una cultura ciudadana que perdurara en el tiempo. En términos generales, haría falta que se conjugaran tres aspectos para poder pensar en retomar el tema: institucionalización, inclusión y continuidad (Serrano Ariza, 2016).

2.1.3 Antecedente internacional

En la obra “Life skills education implementation and perceptions on its effect on discipline in secondary schools in Kangema district, murang'a county, Kenya” (Implementación de la educación en habilidades para la vida y percepciones sobre su efecto en la disciplina en escuelas secundarias en el distrito de Kangema, condado de Muranga, Kenia) , Mugo, propone como objetivo, investigar la implementación de la educación en habilidades para la vida y las percepciones sobre su efecto en la disciplina en las escuelas secundarias en el distrito de Kangema en el condado de Muranga, y así poder determinar posibles estrategias de enseñanza que se pudieran llevar a cabo para mejorar la educación de dichas habilidades. Esto, ya que en el distrito de Kangema (condado de Muranga en Kenia) la indisciplina estaba fuera de control y había interrumpido los programas de las escuelas secundarias, lo que sugería que los objetivos de la educación en habilidades para la vida no se habían alcanzado.

Como estrategia, este estudio intentó identificar, de manera indirecta, la adquisición por parte de los estudiantes de las habilidades esperadas, de modo que buscó establecer cómo se enseñan las

habilidades para la vida en las escuelas secundarias; además, quiso determinar las competencias de los docentes en cuanto a los contenidos específicos del programa, así como la disponibilidad y pertinencia de los recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las escuelas. Al mismo tiempo estableció las percepciones sobre el efecto de la implementación del proyecto en la disciplina de los estudiantes, para poder concretar las posibles estrategias que se pueden implementar para mejorar la educación en habilidades para la vida. En cuanto al enfoque metodológico, el estudio fue guiado por la teoría cognitiva social (aprendizaje social); con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo). Como instrumentos para recoger los datos de estudio se utilizaron dos cuestionarios diferentes para maestros y estudiantes, y un programa de entrevistas para los directores. En cuanto al análisis de datos de los cuestionarios, los aspectos cualitativos se analizaron por temas, y los cuantitativos por medio del paquete estadístico para las ciencias sociales (SPSS). Como resultado, el estudio estableció que las habilidades para la vida se enseñan en la mayoría de las escuelas secundarias en Kangema, pero los maestros nunca recibieron capacitación sobre el contenido y la metodología del programa y, por tanto, usaron métodos tradicionales para enseñarlas, en lugar de los métodos participativos recomendados; además, los materiales de enseñanza y aprendizaje del tema, no estaban disponibles o eran inadecuados, lo cual dificultó su implementación. No obstante, la mayoría de los maestros y directores percibieron que el programa podría tener efectos positivos sobre los diferentes aspectos disciplinarios de los estudiantes. Por lo tanto, el estudio recomendó que las instituciones de educación superior deberían incorporar plenamente la educación en habilidades para la vida como parte de la educación de los docentes; el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de Kenia y las administraciones de escuelas secundarias deberían asignar más recursos económicos para mejorar los materiales de enseñanza y aprendizaje, a la vez que debían intensificar la supervisión del currículo y capacitar a los docentes involucrados, e incluso asignarles menos carga de trabajo, para garantizar una adecuada y efectiva educación de las habilidades para la vida (Mugo, 2015).

De los antecedentes consultados se desprende que cuando se trabaja a través de la lúdica, no solo los estudiantes quieren aprender, sino que muchos docentes también lo quieren hacer, especialmente teniendo en cuenta los principios básicos en los que se basa: fantasía, placer, alteridad e identidad (Arias, 2017a); gracias a los cuales se podrá llegar más fácilmente a la población a quien va dirigido el proyecto

De igual forma, la investigación realizada por Mugo en Kenia, confirma la utilidad de la enseñanza de habilidades para la vida en los estudiantes, para lograr cambios en sus actitudes y comportamientos; no obstante, recalca que hay que hacerlo de manera adecuada para poder obtener los resultados esperados.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior, así como el objetivo trazado en el proyecto y las conclusiones del antecedente referido a la cultura ciudadana, se decide diseñar una estrategia

lúdica que se pueda aplicar en la institución educativa en cualquier momento y que permanezca en el tiempo para lograr cambios significativos, a partir de su implementación.

2.2 Marco teórico

La falta de cultura ciudadana ha tocado los diferentes contextos sociales y parecería que la familia, como los primeros formadores poco o nada están haciendo para que esto cambie; por ello, el llamado es a trabajar desde las aulas, para rescatar los valores y fomentar ciertas habilidades que les permitan a los futuros ciudadanos, asumir un papel más proactivo en el progreso de la sociedad. Por ello, y con miras a hacer realidad la transformación en el comportamiento de los estudiantes de grado sexto, habrá que precisar las definiciones a partir de las cuales se realiza el proyecto y que en un futuro se implementará a través de una estrategia, que promueva y potencie la formación de cultura ciudadana, de una manera lúdica en dichos estudiantes.

El informe de la UNESCO sostiene que, si abogamos porque la educación contribuya a ofrecer las demandas de la sociedad del nuevo milenio, tiene que asentarse, en cuatro pilares:

- *Primero*, aprender a conocer, con el objetivo del desarrollo de infraestructuras cognitivas, comprensivas, transformadoras del saber y del propio proceso del conocer.
- *Segundo*, aprender a hacer, orientado al desarrollo de competencias generales, que superen lo meramente cognitivo y que impliquen a toda persona, como son el espíritu de iniciativa y la resolución de problemas, el desarrollo de la creatividad, el dominio de habilidades sociales y la capacidad de trabajar en equipo.
- *Tercero*, aprender a convivir, que incide en la dimensión social de la educación, potenciando la educación para el desarrollo, respetando la diversidad de la conciencia de interrelación entre los seres humanos, la empatía, el pluralismo, la comprensión humana y la tolerancia.
- *Cuarto*, aprender a ser, porque supone la integración de todos ellos (Conejo, 2018).

2.2.1 La Lúdica

La lúdica, ciertamente, se ha relacionado con la parte divertida de la vida. La mayoría de las veces se le asocia con el juego, pero hay actividades que, sin serlo, se disfrutan y entretienen igual; la lectura de un libro, la música, el baile, una buena película, etc., pueden llegar a generar los mismos beneficios a una persona, que cuando juega. “El proceso de aprendizaje es, por

naturaleza, propio en el ser humano, si la manera de aprender es dinámica, flexible y lúdica, el aprendizaje será más consciente y tendrá la oportunidad de darle un mayor valor a lo aprendido” (Arias, 2017b).

Cualquier actividad que el sujeto considere lúdica le va a reportar bienestar, goce, disfrute y por tanto a través de estas, será susceptible de captar con mayor facilidad todo tipo de aprendizajes. Desde esta perspectiva, se propone el cine como eje articulador de la estrategia de intervención de la Propuesta, que pretende, de una manera divertida, dar a conocer a los estudiantes, las habilidades para la vida y a través de su desarrollo, potenciar la formación de cultura ciudadana que impacte a mediano y largo plazo las relaciones sociales con su entorno y en los diversos contextos donde se desempeñe.

Tomando en cuenta los principios reguladores de la lúdica, el cine, permite alimentar la fantasía de los niños, a través de esos mundos representados en cada una de las obras fílmicas; además, desde allí, le permitirá un acercamiento a la temática concreta de las habilidades para la vida y su relación directa con la cultura ciudadana. En ese orden de ideas, no se pueden dejar de lado otros aportes del séptimo arte a los elementos lúdicos; en lo referente a la alteridad e identidad, es a partir de los estos que el estudiantes tendrá la posibilidad de identificarse con alguno de los personajes y vivir la historia a través de él, pero también será desde esta mediación, que pueda realizar la autoevaluación sobre su comportamiento como ciudadano, según aplique o no la habilidad para la vida proyectada en las imágenes; el principio del placer le permitirá desde luego, gozar la experiencia y quizá vivir la fantasía como propia (Arias, 2017a).

En el siguiente gráfico, Arias plantea los indicadores propios de cada uno de los mencionados principios:

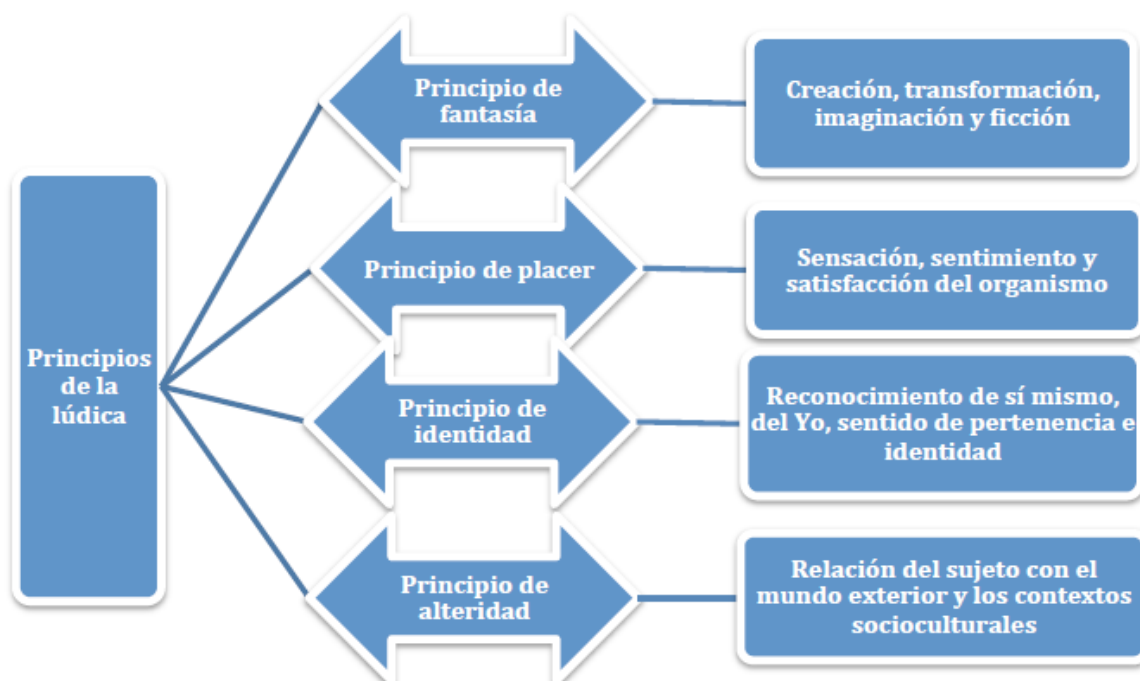


Imagen 2. Principios de la lúdica

Fuente: Lúdica y Didáctica. Unidad 1.

Las experiencias lúdicas en las instituciones educativas deberían multiplicarse, de tal forma que se logre rescatar lo que por esencia trae el ser humano desde su niñez: sus sentimientos y emociones, la capacidad para crear, fantasear, experimentar y aprender. En estos nuevos escenarios, se vivenciará un aprendizaje verdaderamente significativo, pensado desde y para la realidad del día a día, en el cual, efectivamente se tenga en cuenta el ser, el saber, el saber hacer y el saber convivir (los cuatro pilares de la educación), constituyéndose de este modo en una experiencia que pone en juego la creatividad de los estudiantes y la innovación en la forma de generar conocimiento, sin dejar de lado la diversión; en este aspecto, cobra sentido, la frase de Confucio (Bustamante, 2013). “Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí. Lo hice y lo aprendí”, y reforzada por lo que plantea Bernard al respecto, que

los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos

en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje (Echeverri & Gómez, 2009).

En cuanto a estrategias pedagógicas, se afirma:

(...) la lúdica la podemos considerar como esa estrategia pedagógica, la cual nos sirve para crear y generar ambientes adecuados y agradables para la interacción de los niños, permitiéndoles conocer otras culturas, tradiciones y costumbres las cuales se pueden llegar a intercambiar a través del juego o de la lúdica (Gómez Rodríguez et al., 2015).

Nunez, además, considera que, “la lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás (...)” (Gómez Rodríguez et al., 2015).

“Una actitud lúdica conlleva curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío (...)” (Posada, 2014).

La lúdica abre un camino para un aprendizaje que mire hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de ser y aprender, dar paso a los imaginarios para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que generen nuevos paradigmas (Posada, 2014).

Desde una óptica similar, Waichman, opina que es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar (Posso Restrepo et al., 2015).

2.2.2 Cultura Ciudadana

Como parte de los 17 objetivos para el desarrollo sostenible de las Naciones Unidas, la Educación para la ciudadanía mundial (E.C.M.) “aspira a ser un factor de transformación, inculcando los conocimientos, las habilidades, los valores y las actitudes que los educandos necesitan para poder contribuir a un mundo más inclusivo, justo y pacífico” (Aguilar & Velasquez, 2018).

En Colombia, por otro lado, de acuerdo con el equipo de Cultura Ciudadana, el concepto de cultura ciudadana fue introducido en la segunda mitad de la década de 1990 como estrategia de

política pública dirigida a hacer frente al caos urbano que entonces se presentaba en Bogotá en aspectos tan básicos de la convivencia como el tránsito vehicular y peatonal, el espacio público y el medio ambiente. Además, la ciudad aún presentaba las tasas de homicidio más altas de su historia, como secuela de las guerras del narcotráfico. La primera definición del concepto de cultura ciudadana se presentó en el Plan de Desarrollo de la primera administración de Antanas Mockus, cuyo título, “Formar Ciudad”, puso énfasis desde un principio en su propósito pedagógico: Cultura Ciudadana “es el conjunto de costumbres, acciones y reglas mínimas compartidas que generan sentido de pertenencia, facilitan la convivencia urbana y conducen al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos” (Veeduría Distrital, 2013).

En su momento, Mockus afirmó, “Cultura ciudadana ha sido un programa que busca cambiar hábitos relacionados con la convivencia y más específicamente con el cumplimiento de normas urbanas por vía de la autorregulación personal y la mutua regulación interpersonal. (...) En efecto, nuestros actos están regidos por tres sistemas reguladores: el legal, el moral y el cultural. En nuestro entorno, el sistema de regulación cultural es quizá el que revela mayores dificultades” (Mockus Sivickas, 2003).

Años después, Espinel, remarca la separación tajante que se presenta entre los comportamientos habituales que siguen los ciudadanos y las normas legales que regulan esos comportamientos, como una de las causas principales de los conflictos que diariamente tienen lugar en Bogotá. Por ello, el aspecto central para comprender la relación que puede existir entre los programas y proyectos de la prioridad de cultura ciudadana y el ámbito educativo o escolar tiene que ver, en lo fundamental, en primer lugar con la ampliación, más allá de los límites de la familia o de la escuela, de los escenarios de socialización que, hoy por hoy, se ubican en los distintos contextos urbanos o en los contextos “reales” o “virtuales” creados por los medios masivos de comunicación y en, segundo lugar, con la penetración acelerada que hacen los significados y las prácticas creadas en esos nuevos escenarios, a los contextos familiar y escolar (Espinel Vallejo, n.d.).

2.2.3 Habilidades para la vida

Básicamente, son capacidades que contribuyen a que los seres humanos se relacionen de una manera adecuada, respetando la individualidad del otro, lo que permite mantener unas relaciones sociales saludables, en paz y armonía.

La OMS propone una primera definición de las HpV: “Life skills are abilities for adaptive and positive behavior, that enable individuals to deal effectively with the demands and challenges of everyday life” (Weisen et al., 1994). (Habilidades para la vida son habilidades para el comportamiento positivo y adaptable, que permiten a los individuos lidiar eficazmente con las demandas y los retos de la vida cotidiana).

La OMS reconoce que son muchas las competencias necesarias para la vida. Pero, selecciona diez de ellas como esenciales para hacer frente a los retos que presenta el mundo contemporáneo al cuidado de la vida, especialmente de la niñez y adolescencia. Estas diez habilidades son:

- Autoconocimiento: conocer mejor nuestro ser, carácter, fortalezas, oportunidades, actitudes, valores, gustos y disgustos; construir sentidos acerca de nuestra persona, de las demás personas y del mundo.
- Comunicación asertiva: expresar con claridad, y en forma apropiada al contexto y la cultura, lo que se siente, piensa o necesita y saber escuchar e interpretar lo que se siente, piensa u ocurre en determinada situación.
- Toma de decisiones: evaluar distintas alternativas, teniendo en cuenta necesidades, capacidades, criterios y las consecuencias de las decisiones, no sólo en la vida propia sino también en la ajena.
- Pensamiento creativo: usar la razón y la “pasión” (emociones, sentimientos, intuición, fantasías e instintos, entre otros) para ver las cosas desde perspectivas diferentes, que permitan inventar, innovar y emprender con originalidad.
- Manejo de emociones y sentimientos: aprender a navegar en el mundo afectivo logrando mayor “sintonía” entre el propio mundo emocional y el de las demás personas para enriquecer la vida personal y las relaciones interpersonales.
- Empatía: ponerse desde el lugar de otra persona para comprenderla mejor y responder de forma solidaria, de acuerdo a las circunstancias.
- Relaciones interpersonales: establecer y conservar relaciones interpersonales significativas, así como ser capaz de terminar aquellas que impiden el crecimiento personal.
- Solución de problemas y conflictos: transformar y manejar los problemas y conflictos de la vida diaria de forma flexible y creativa, identificando en ellos oportunidades de cambio y crecimiento personal y social.
- Pensamiento crítico: aprender a preguntarse, investigar y no aceptar las cosas de forma crédula. Ser capaz de llegar a conclusiones propias sobre la realidad. “No tragar entero”.
- Manejo de tensiones y estrés: identificar oportunamente las fuentes de tensión y estrés en la vida cotidiana, saber reconocer sus distintas manifestaciones, y encontrar maneras de eliminarlas o contrarrestarlas de forma saludable.

El enfoque de educación en habilidades para la vida ha mostrado su eficacia en el abordaje educativo de contenidos que, sin ánimo de exhaustividad, podemos cifrar en los siguientes:

- Desarrollo de la autonomía personal y la inclusión social
- Promoción de comportamientos prosociales
- Fomento de la igualdad entre hombres y mujeres
- Educación afectivo-sexual
- Solución negociada de conflictos de convivencia
- Abuso de drogas
- Afrontamiento de situaciones de violencia

En 1993 la División de Salud Mental de la Organización Mundial de la Salud (OMS) lanzó formalmente la Iniciativa Internacional para la Educación en las Escuelas de Habilidades para la Vida (Life Skills Education in Schools), con el propósito de difundir la enseñanza de un grupo genérico de diez destrezas psicosociales consideradas importantes en la promoción de la competencia psicosocial de la gente joven, y a las que llamó “habilidades para la vida”. Las diez habilidades que propuso fueron: toma de decisiones, solución de problemas, pensamiento creativo, pensamiento crítico, comunicación efectiva, relaciones interpersonales, autoconocimiento, empatía, manejo de emociones y manejo del estrés.

La iniciativa de la OMS se fundamentó en dos premisas principales. En primer lugar, en la importancia que tiene la competencia psicosocial en la promoción de la salud, en términos del bienestar físico, mental y social de las personas. En segundo lugar, en que, como consecuencia de los cambios sociales, culturales y familiares de los últimos años, no puede asumirse que el aprendizaje espontáneo de las destrezas psicosociales que realizan los niños y las niñas de hoy sea

suficiente, por lo que propuso que la enseñanza de las diez habilidades tuviera un lugar específico en el contexto de la educación formal (Weisen et al., 1994).

2.2.4 El Cine como recurso metodológico

Hobswan (como se citó en Bustos, 2010), la imagen en movimiento, es una de las estrategias interdisciplinarias por excelencia, vía para lograr la transversalidad, y al mismo tiempo base y fundamento de análisis y estudio de cualquiera de las áreas de un programa de trabajo. El cine es una fuente riquísima de información y de cultura, que permite entrar realmente en el estudio de nuestra sociedad y en el de otras realidades culturales cercanas o lejanas (Bustos Betanzo, 2010).

Para hablar del cine, resulta muy pertinente traer un apartado del artículo “El cine español en la clase de E/LE: una propuesta didáctica” presentado en el IX Congreso de Profesores de Español, celebrado en Fortaleza (Ceará, Brasil).

Inicia con la definición de cine, que se elaboró en el I Congreso Democrático del Cine Español (Llinás, 1987:16), celebrado en diciembre de 1978: “El cine es un bien cultural, un medio de expresión artística, un hecho de comunicación social, una industria, un objeto de comercio, enseñanza, estudio e investigación. El Cine, es pues, una parte del patrimonio cultural (...)” (...) el cine aglutina una serie de factores de extrema importancia en varios ámbitos: el cultural, el artístico, el social, el económico y el que más nos interesa aquí, el educativo. El cine, la manifestación artística más importante del siglo XX, que forma parte del acervo (sic) cultural y artístico de los pueblos, ahora más que nunca, en nuestra sociedad de la información, de la comunicación y de la imagen, es una herramienta para aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir e (sic) aprender a ser, los cuatro pilares de la enseñanza.

(...) goza de un lugar destacado en la vida personal y social porque se considera una prestigiosa fuente de cultura y, lo que también es interesante, de ocio y entretenimiento, aportando así la baza fundamental e imprescindible del aprendizaje motivador, la vieja máxima del *prodesse delectare*, enseñar deleitando: ¿a quién no le gusta el cine? Su variedad genérica y de enfoques ofrece un vasto almacén de recursos aptos para todos los públicos. El cine es sentido por todos como mágico porque nos permite olvidarnos de nosotros mismos por unas horas y sumergirnos en los mundos reflejados en la pantalla, vivir experiencias ajenas, llegar a cualquier rincón del conocimiento y del mundo sin perder de vista que estamos ante una ficción. A través de las historias que cuenta el cine se amplían de forma placentera las vivencias y el conocimiento de la sociedad en que vivimos, contemplándose en su desarrollo histórico, social y humano. El cine, por su carácter de representación de la realidad, produce además una implicación fuerte en los espectadores, con reacciones que se pueden encauzar hacia la consecución de otros objetivos comunicativos de intercambio de opiniones y sensaciones. Los objetivos que nos proponemos en clase pueden verse reforzados si tienen un ejemplo vivo en imágenes, que tendrán diversos efectos: consolidar los conocimientos, incorporar otros nuevos, provocar la investigación posterior... Hay que aprovecharse del placer que proporciona, y a partir de ahí buscarle la utilidad, llevar la magia al aula y, además, a partir de la proyección de fragmentos, espolear la curiosidad e interés del alum-no (sic) para que vea la película completa, si está preparado.

Pedagógicamente, pues, el cine permite acortar el distanciamiento entre los contenidos programáticos y la experiencia del alumno y dar un tratamiento contextualizado a los contenidos de la enseñanza; exige usar conocimientos interdisciplinarios; facilita la diversidad cultural; aporta el componente lúdico que muchas veces se le ha negado a la escuela; y, en la medida en que se produce una identificación sujeto-objeto, potencia el aprendizaje significativo (Rojas Gordillo, 2003).

Ahora bien, respecto al diseño de la estrategia a través de la cual se pueda llevar a la práctica, la propuesta de intervención, la mejor forma es buscar actividades lúdicas concretas que permitan dar a conocer a los estudiantes lo que son las Habilidades para la Vida, y cómo estas se hacen evidentes en la existencia de las personas, así como las repercusiones que pueden generar sobre diversas situaciones de una comunidad y específicamente, la de cada uno; para lograr lo anterior, se opta por el cine como el recurso lúdico-didáctico llamado a constituirse en el eje principal o columna vertebral de la estrategia diseñada, de manera tal que los niños puedan aprender viendo a otros, ya que, como bien afirman (Rajadell i Puiggròs, 2005).

El cine como recurso audiovisual tiene un gran poder motivador y de atracción. Como estrategia didáctica ayuda a pensar y sentir, consolida conocimientos y genera actitudes. Como estrategia educativa despierta el sentido crítico, la creatividad y la capacidad de análisis e intervención en la vida cotidiana. Promueve un tipo de aprendizaje integrado y multisensorial tan potente como los entornos virtuales. Por eso, no es sólo un recurso más al alcance del profesorado sino una estrategia para una formación integral.

En el mismo sentido, como cita Gonçalves, en “El cine como recurso didáctico” (s.f.): En el presente, vivimos en un mundo cuya cultura es predominantemente audiovisual. El cine es un medio idóneo para promover en el alumnado el interés por múltiples temas: otras culturas, otros paisajes, otros problemas o realidades. A partir de un plano, de una secuencia o de una película se puede despertar en los alumnos el afán por saber más de un hecho histórico, un personaje real o de ficción, un país o un pueblo del que sólo tenga vagas referencias (Gonçalves & Larragneguy, 2015).

De la misma forma, López, manifiesta: El cine es una herramienta magnífica con la que podemos crear mundos, historias con las que poder transmitir una serie de valores, ideas, normas, pensamientos, críticas... (...) Cuando estamos viendo una película solemos desarrollar unos lazos que nos vinculan con el protagonista, ese vínculo puede ser utilizado para que el alumno empatice con el personaje y aprenda a resolver conflictos de su día a día al ver a otra persona en esa misma situación o una situación similar.

Martínez-Salanova (como se citó en López, 2017), señala que, la utilización del cine en el aula puede ser de dos formas:

- “Espejo de la sociedad en la cual se produce, desarrollando los diferentes estereotipos más habituales”. Se pueden hacer críticas de tópicos o costumbres sociales que no deben seguir manteniéndose o por ejemplo representar situaciones que ocurren habitualmente a las personas.
- “Generador de modelos (buenos y malos), tanto referidos a valores e ideologías, como a las pautas actitudinales” (Lopez Lopez, 2017).

La idea al apoyarse en el cine como recurso audiovisual, es que, de lo visto en la película los estudiantes aprendan a través de las experiencias que otros viven, pero de alguna forma,

llevándolo al plano de lo personal; para ello, serán capaces de ponerse en situación y autoevaluarse al respecto, de manera que fortalezcan lo que ya tienen o comiencen a generar cambios que les permitan mejorar su actitud, pero que, con el tiempo se refleje en un impacto a nivel social.

Al respecto, Zanada es claro cuando asevera:

Supongamos que la película puede dejar en el espectador, lo que podríamos decir una moraleja: en ella, el/los personajes son más o menos poderosos para hacerla vívida, según la identificación o verosimilitud que resulten para el espectador, y así el juego de valores que se expone en la obra podrá trascender más o menos, y la lucha que se da en la acción del film, entre los valores humanos positivos y sus oposiciones, resultará más o menos “ejemplar”, según fuera el vínculo del personaje con la totalidad de la historia particular de cada película (Zanada, 2016).

En concordancia, Martínez-Salanova, reafirma:

Desde sus inicios, los relatos que cuenta el cine han afectado a generaciones de personas mediante sus argumentos, sus contenidos, sus imágenes y sus ideas. (...) Las tramas y los temas del cine pueden y deben ser llevados a las aulas como elemento reflexivo y, por ende, orientador de comportamientos.

De igual forma, que el cine ha hecho incursión en todas las materias y ciencias y se ha valido asimismo de todas ellas para sobrevivir y crear. Por esta razón es de relativa facilidad su utilización como elemento de búsqueda de problemas humanos y de análisis de los comportamientos ficticios o reales de otras personas, con el fin de generar un análisis de los propios.

El cine presenta temas, nombres, situaciones, argumentos, dramas, contenidos, diversión, filosofías y tendencias, ideas, datos históricos, vestuarios, localizaciones y paisajes, que aumentan las capacidades cognitivas (Martínez Salanova Sánchez, 2003).

Como aporte, el Observatorio de Ocio Digital, manifiesta:

No debemos olvidar que uno de los principales problemas de la sociedad actual, que afecta directamente a los niños y que se hace patente desde edades muy tempranas, agravándose durante la adolescencia, es la ausencia de determinados valores humanos y sociales que son necesarios para una convivencia pacífica y cuyo fomento es una prioridad en educación, en este mundo cada vez más convulso (crisis económica, revueltas sociales...).

Ante esto, cita a Méndez (2001: 23), quien afirma:

Los medios de comunicación, y en particular el cine, “actúan como educadores informales”, es decir, tras su dimensión lúdica esconden una faceta formativa, y si se poseen las herramientas y los criterios adecuados (formación, actitud crítica, predisposición al aprendizaje...) se pueden concebir desde otras perspectivas más formales y, en consecuencia, con un objetivo educativo (OCENDI, 2012).

Por otro lado, Goncalves, en su proyecto académico, manifiesta que el cine no se limita a entretener a la audiencia, sino que es un medio audiovisual que sirve para contar historias a través de personajes, situaciones, relaciones, realidades o ficciones que puede servir para ilustrar y trabajar en el aula desde contenidos meramente curriculares hasta actitudes, valores o competencias que los alumnos deben desarrollar.

De igual forma, cita a Adame Tomás, quien sostiene que el uso adecuado de medios audiovisuales en la enseñanza:

- enriquece las explicaciones del profesor basadas en la voz y el texto impreso.
- producen un impacto emotivo en los alumnos que favorecen el aprendizaje, estimulan la atención y receptividad.
- proporcionan experiencias que de otra forma serían inaccesibles, ayudando a conocer mejor el pasado o ver realidades poco accesibles habitualmente (Goncalves & Larragneguy, 2015).

Finalmente, Martínez, E., y Sánchez, S., mencionan a Edgar Dale, quien defiende la enseñanza con películas porque:

- Capta la atención.
- Promueve el análisis.
- mejora el “ojo crítico”.
- magnifica la realidad, haciéndola más visible, e incrementa la relevancia.
- permite “hablar” en un lenguaje que los estudiantes utilizan frecuentemente y lo entienden.
- posibilita traer al aula el pasado y el presente.
- Da un valor agregado a los cursos, mejora la comprensión de y presenta la información de un modo concreto.
- influye en actitudes y comportamientos.
- proporciona agradables experiencias estéticas (*Comunicacion Educativa. Educación y medios. Tercera parte.*, n.d.).

Con base en los resultados obtenidos en los antecedentes consultados, así como en el aporte del marco teórico, surge la propuesta de intervención titulada “Ciudadanos buena vibra”, como estrategia lúdica para promover la formación de cultura ciudadana en estudiantes de grado sexto, del Instituto Técnico Industrial Piloto; con esta, se busca potenciar las dimensiones de los estudiantes en los diferentes contextos que se desenvuelven, con el fin de generar cambios a nivel social, que es precisamente a lo que apunta el proyecto. Se pretende que a través de la lúdica se logre correlacionar el desarrollo de las habilidades para la vida con el fomento de los valores ciudadanos; haciendo que después de poner en práctica dicha estrategia, el estudiante viva la ciudad y se sienta parte de ella; que se haga consciente que si bien es sujeto de derechos, esto implica de manera directa que en contraprestación deberá asumir los deberes que también le asisten.

3. Diseño metodológico

3.1 Línea de Investigación

La Propuesta de Intervención Disciplinar, aunque no se haya llevado a cabo, está orientada a la formación de cultura ciudadana mediante el diseño de una estrategia lúdica, se llevará a cabo en el Instituto Técnico Industrial Piloto, con estudiantes de grado sexto, de la jornada mañana; la cual está inscrita en la Línea de Investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia que maneja la Fundación Universitaria los Libertadores en su estructura institucional. Dicha línea busca fortalecer el ámbito educativo, partiendo del aprendizaje como proceso en continua construcción, así como de producción de conocimiento a partir de experiencias reales dentro del ámbito escolar, en el día a día, en este caso con los estudiantes del mencionado grado e institución.

La propuesta está encaminada hacia un diseño Correlacional Observacional que busca aportar a la sociedad unos ciudadanos con formación en valores y en ciertas destrezas que les permitan afrontar los retos de la vida diaria, que serán el resultado de desarrollar diversas actividades lúdicas diseñadas específicamente para fortalecer las 10 habilidades para la vida que propuso la OMS y que han sido respaldadas por diversas organizaciones; todo ello encaminado a la formación y fomento de una cultura ciudadana. El eje principal de estas actividades es el cine como recurso lúdico-didáctico, por el impacto que puede generar sobre la parte emocional de los estudiantes.

Por otro lado, cabe resaltar que la línea de investigación del proyecto, se ajusta a la vez al Grupo La Razón Pedagógica, que cuenta con cinco ejes a saber: Educación y diversidad, Procesos de enseñanza y aprendizaje, Mediaciones tecnológicas en educación, Educación, sociedad y cultura, y, por último, el eje de Evaluación, aprendizaje y docencia.

El estudio se conducirá bajo el enfoque cualitativo, ya que se ajusta más al estudio del comportamiento de los estudiantes; la experiencia se realizará en el contexto escolar a través de una observación participante. Será un proceso interpretativo, cuyas Hipótesis se irán generando durante el proceso, lo cual incidirá en la modificación de los resultados conforme se van obteniendo los datos. Inicialmente, se realizarán las actividades lúdicas, que estarán dentro de la fase de exploración; posteriormente, se hará una descripción de la experiencia y finalmente se generarán unas conclusiones.

Tomando en cuenta la problemática planteada, se partirá de una revisión básica de literatura que servirá para abordar cada uno de los aspectos a trabajar durante la investigación, ahondando un poco más, dependiendo de las necesidades del contexto y de las actividades lúdicas propiamente dichas que se utilizarán como medio para el diseño de la estrategia que conduzca al fortalecimiento de la cultura ciudadana.

3.2 Población y muestra

La población objeto de la presente investigación está concentrada en el Instituto Técnico Industrial Piloto, sede A, que se encuentra ubicado en el barrio Fátima, de la localidad sexta de la ciudad de Bogotá; esta población corresponde al grado sexto de la jornada mañana; que se compone de aproximadamente 245 estudiantes (distribuidos en siete cursos), 113 niñas y 132 niños, en un rango de edades que comprende de los 11 a los 14 años.

Siendo que el estudio es de tipo etnográfico y para que la muestra sea representativa, se tendrá en cuenta al 70 % de la población, como garantía de una mayor validez de las conclusiones; esto quiere decir que el trabajo de campo se llevará a cabo con 172 estudiantes, (cinco cursos aproximadamente). De cualquier forma, y teniendo en cuenta que lo que se lleva a

cabo es un estudio cualitativo, es posible que se agreguen o excluyan casos que no se habían contemplado inicialmente (Hernández Sampieri et al., 2014).

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Tomando en cuenta que la propuesta no se aplicó, pero que se diseñó bajo el enfoque cualitativo, se deja enunciada la forma en que se lleva a cabo el trabajo de campo, mediante una observación participante en el contexto, con los estudiantes de grado sexto, guiando cada una de las actividades contempladas en la estrategia. Se emplearán diversos instrumentos para recoger la información, en la medida en que se vayan realizando las actividades: Consentimiento Informado de Participación en la Propuesta de Intervención (para padres), entrevista (para estudiantes), Observaciones y anotaciones, recolección de materiales (los que aporten los estudiantes en las actividades lúdicas a realizar) y fotografías tomadas en los diversos momentos de la ejecución de la estrategia.

Antes de iniciar la aplicación de la estrategia con los estudiantes, se les solicita a los padres diligenciar el Consentimiento Informado o Autorización para que sus hijos o acudidos participen en la investigación (Anexo 1). A continuación, se les realiza una entrevista (Anexo 2) a los estudiantes, en la cual se les realizan ciertas preguntas, enfocadas a saber cuál sería su comportamiento en diversas circunstancias; cabe anotar que dependiendo de las respuestas, o de las inquietudes o dudas que se presenten (previamente se les indica que pueden preguntar lo que consideren pertinente respecto al tema), se podrán realizar otras que surjan en ese momento o aclarar lo que no se entienda.

Al mismo tiempo, se irán haciendo las anotaciones del caso respecto a dudas, nuevas preguntas que surjan, aspectos a tener en cuenta para hacer ajustes o cambios, etc. Una vez terminadas las entrevistas, se comenzará a analizar la información.

4. Estrategia de Intervención



Imagen 3. Título de la propuesta

Fuente: “Beneficios del mundo del cine en la educación” y adaptado por la autora

4.1 Título

Ciudadanos buena vibra.

4.2 Descripción

La propuesta surge de la necesidad crear una estrategia que diera respuesta a una problemática social, que es la falta de cultura ciudadana. Busca, que, a través de actividades lúdicas, los estudiantes desarrollen las Habilidades para la Vida, planteadas por la OMS (Weisen et al., 1994), con el fin de generar cambios actitudinales en ellos; que inicialmente serán a nivel individual, pero que poco a poco irán influyendo en el entorno de cada uno, y luego, a mediano o largo plazo se espera causar un impacto positivo a nivel social, como producto del proceso formativo llevado a cabo.

La estrategia, no se ha desarrollado, pero se pretende que sea en el ámbito pedagógico, y no requerirá una gran inversión económica, ya que para su implementación bastará con la adquisición de las películas que servirán de insumo para trabajar toda la parte teórica de la propuesta y algunos materiales que facilitarán el desarrollo de las actividades lúdicas

complementarias, varios de los cuales ya se encuentran en la institución. Un aspecto muy importante a destacar, es el recurso humano con el que se trabajará, para alcanzar los logros propuestos durante la intervención. Así mismo, se contará con la colaboración de las directivas, los docentes y los padres de familia, para el adecuado desarrollo de las actividades.

El tiempo previsto para la ejecución de la propuesta será el año lectivo, pero con proyección a continuar durante todo el bachillerato, con la colaboración y el fortalecimiento de las demás áreas del conocimiento y la aprobación de las directivas.

Los estudiantes de grado sexto, del Instituto Técnico Industrial Piloto, de la jornada mañana serán los protagonistas de la propuesta, donde cada uno, a través de la motivación y el interés, será quien guíe su propio proceso de aprendizaje, que iniciará, mensualmente con un momento de reflexión, a partir del séptimo arte... El cine.

El cine es el medio por el cual los niños podrán evidenciar otras realidades, diversos comportamientos y actitudes, y a la vez que se entretienen; serán capaces de generar aprendizajes a través de esas representaciones que sin duda alguna afectarán su parte emocional.

Posteriormente se realizarán otras actividades lúdicas, con el objetivo de complementar y reforzar los conocimientos adquiridos, llevándolos a instancias reales que permitan evidenciar los avances, brindando al mismo tiempo la posibilidad de realizar los ajustes necesarios para la buena marcha del proyecto

4.3 Justificación

Llevar el cine a la institución educativa, servirá para que los estudiantes se identifiquen o se vean reflejados en alguno de los personajes, y desde esa empatía, tenga la oportunidad de reflexionar respecto a sus actitudes y comportamientos en los diferentes contextos que se desenvuelve y las consecuencias de esto en su comunidad. Este recurso permitirá dar a conocer

las diferentes habilidades para la vida y cómo se evidencian en otras sociedades, luego se pondrán en práctica, a través de las otras actividades lúdicas complementarias, que generen efectos positivos sobre la formación de cultura ciudadana sobre los escolares, concretamente los de grado sexto de la jornada mañana del Instituto Técnico Industrial Piloto.

La estrategia lúdica nace, una vez evidenciada la falta de cultura ciudadana en la institución educativa, tanto como en la sociedad; pensando en sus posibles causas, y ubicando uno de sus orígenes en la falta de acompañamiento y formación en valores desde la casa, pero también en el hecho de que no se ha abordado desde la institucionalidad de la educación formal. Es así como se toma la decisión de abordar el problema desde allí, desde la labor diaria, mediada por el cine y otras actividades lúdicas complementarias, con la pretensión de potenciar el buen comportamiento y unas actitudes adecuadas que permitan, a corto plazo, que los estudiantes desarrollen las citadas habilidades, en aras de potenciar la cultura ciudadana dentro de la comunidad educativa, y a mediano y largo plazo, en los diferentes contextos sociales.

Es claro que el cine y las demás actividades lúdicas pueden contribuir en que se produzcan cambios con el simple hecho de participar en ellas, pero, se necesitará, además, la predisposición para aprender, una actitud de cambio, y por su puesto el trabajo dinámico y mancomunado de todos quienes participan en la propuesta.

4.4 Objetivo

Lo primordial de la estrategia, es que cuando se implemente, los estudiantes de grado sexto (jm), del Instituto Técnico Industrial Piloto aprendan, vivencien y asuman como propias las habilidades para la vida, observando la historia de otras personas, a través del cine, -como eje central-, muy seguramente, viéndose reflejado o identificado con cualquiera de los personajes, lo

que lo llevará a reflexionar sobre la temática tratada, qué papel jugaría dentro de esa realidad manifestada en la obra, y qué implicaciones podría llegar a tener su comportamiento en la comunidad, de manera que se fortalezcan las conductas adecuadas y se corrijan aquellas que no lo son, para finalmente potenciar la formación de cultura ciudadana, tan necesaria en cualquier sociedad.

4.5 Estrategia y Actividades

La etapa de sensibilización de la estrategia, se llevará a cabo con películas que desarrollen las temáticas de cada Habilidad (Autoconocimiento, Comunicación asertiva, Toma de decisiones, Manejo de sentimientos y emociones, Pensamiento creativo, Empatía, Relaciones interpersonales, Solución de problemas y conflictos, Pensamiento crítico y Manejo de tensiones y estrés). Posteriormente, haciendo uso de otras actividades lúdicas, se reforzarán los temas mediante cinco talleres que condensarán las Habilidades antes mencionadas, puntualmente, se desarrollarán los talleres contenidos en el Manual de habilidades para la vida (Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2012). Las otras actividades que potenciarán las temáticas, llevándolas a la práctica y enfocándolas a la formación de cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto, son: Cinecuaderno, Talleres para la vida, Calentando motores, Muro de experiencias personales, Cazadores de momentos y Mi familia, mi equipo.

Cabe aclarar que la estrategia no se ha ejecutado, pero que cuando se vaya a hacer, se socializará inicialmente con las directivas y docentes de la institución, a quienes se les expondrá la propuesta, ya que, con su colaboración, se potenciará desde todas las áreas.

Para comenzar a desarrollar la propuesta, se elegirán las películas, tomando en cuenta que la temática corresponda a las habilidades para la vida que se van a trabajar. Por otro lado, antes de cada proyección, los estudiantes conocerán el resumen de la película, la definición de la

habilidad que se va a evidenciar, los valores que se resaltan, así como algunas preguntas adaptadas a la película, las cuales deberá contestar en el Cinecuaderno, pues servirán de insumo para el taller que se desarrollará posteriormente con actividades puntuales que refuercen los conocimientos adquiridos.

Durante el tiempo que transcurre la película la docente que dirige la propuesta estará con los estudiantes, dispuesta a aclarar cualquier duda que se pueda presentar; de igual forma, los cursos estarán acompañados por otros docentes para evitar que se disperse la atención y colaborar en el desarrollo de la temática.

Después de ver la película, los estudiantes realizarán un trabajo individual en su Cinecuaderno, y posteriormente, se permitirán intervenciones con base en algunas de las preguntas formuladas, sobre la habilidad para la vida evidenciada en la película (pero encaminadas hacia la formación de cultura ciudadana), contando, de ser posible algunas experiencias personales que conozcan y que se relacionen con la temática. En los días posteriores tendrán la oportunidad de participar en los talleres y demás actividades lúdicas, con miras a enriquecer la exposición de experiencias de fin de año y prepararse para el concurso familiar “Mi familia, mi equipo”

Con cada actividad, se buscará que los estudiantes adquieran y refuercen las herramientas que les permitan generar cambios positivos a nivel personal en algunas de sus actitudes, con la ayuda del trabajo en equipo con sus compañeros de curso y a la luz del aprendizaje colaborativo. Esto a su vez deberá tener un impacto en sus desempeños en cada uno de los contextos en los que se mueven y finalmente se esperarán repercusiones a nivel de la sociedad, alcanzando el fin último de la propuesta...potenciar la formación de cultura ciudadana y con ello, personas que se puedan desenvolver de una manera adecuada en todos los ámbitos sociales.

Para la implementación de la estrategia se tendrá en cuenta la “herramienta de mejora continua, diseñada por el Dr. Walter Shewhart en 1.920 y presentada por Deming a partir del año 1950, la cual se basa en un ciclo de 4 pasos: Planificar (P), Hacer (H), Verificar (V) y Actuar (A)” (ISOTools, 2015). Dicha herramienta permitirá que la propuesta se adapte a las necesidades e imprevistos que se presenten, de tal modo que se cumplan las expectativas, y por fin se aporte a la formación de cultura ciudadana en los/as niños/as, que son en últimas, los futuros ciudadanos.

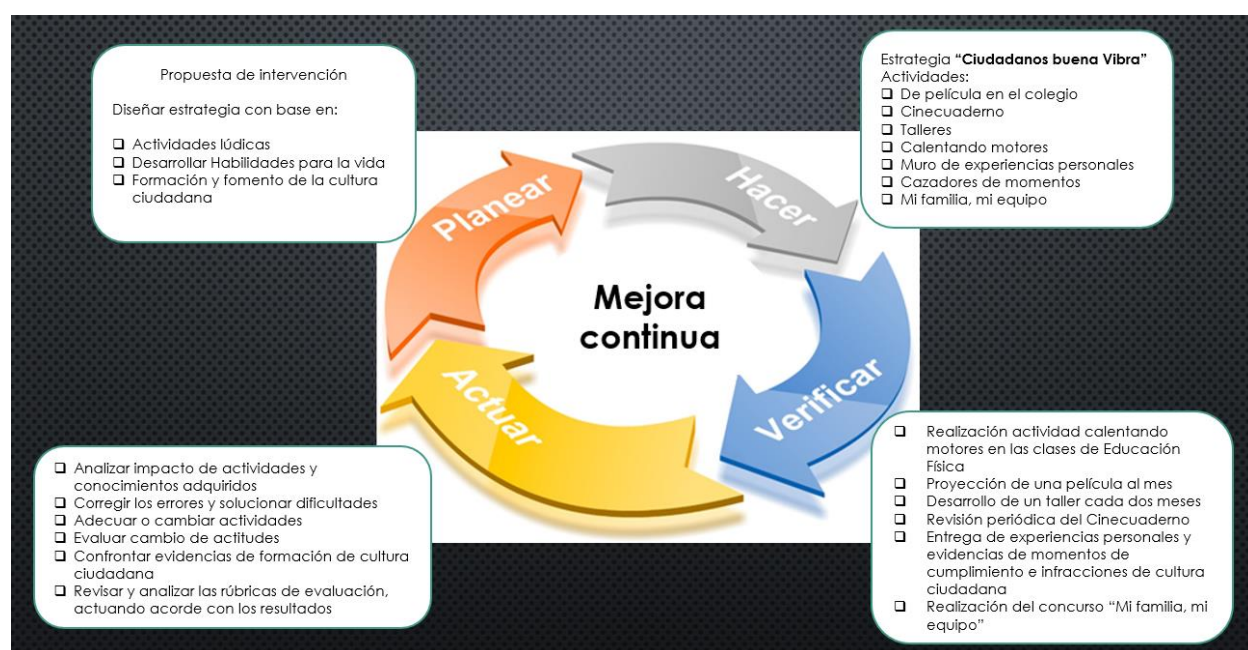


Imagen 4. Ciclo PHVA de la propuesta

Fuente: Adaptación de la autora

4.6 Contenido

En primera instancia, la estrategia se dará a conocer a los estudiantes a través un primer filme que verán y analizarán, cuyo título es “El efecto mariposa” (Gruber & Bress, 2004). En esta oportunidad, no tratará propiamente una de las mencionadas habilidades, sino que se hará énfasis en cómo, a partir de realizar pequeñas modificaciones en la vida de cada uno, se pueden suscitar grandes cambios (positivos o negativos), según las decisiones tomadas. Con lo anterior,

se procederá a socializar el proyecto de “La lúdica y la formación de cultura ciudadana en estudiantes del grado sexto (J.M.) del Instituto Técnico Industrial Piloto”, al mismo tiempo que se describirán las actividades lúdicas complementarias: Cinecuaderno, Calentando motores, Muro de experiencias personales, Cazadores de momentos y Mi familia, mi equipo.

A continuación, se presentan las actividades que integran la estrategia diseñada, y que se llevarán a cabo a lo largo de un año lectivo:

4.6.1. De película en el colegio

Se proyectará una película al mes, para evidenciar cada una de las Habilidades para la vida. Una semana antes, se hará la respectiva publicidad, y el día de la proyección se le entregará a cada estudiante, una hoja con el nombre de la película, los valores que se promueven, la respectiva definición de la habilidad para la vida que se va a trabajar, así como algunas preguntas relacionadas con ésta y con lo visto durante el filme, apuntando en todo caso a la formación de cultura ciudadana; ésta hoja la deberá pegar en el Cine-cuaderno, para contestar los interrogantes y entregar el trabajo cuando sea solicitado. Las definiciones de cada una de las habilidades, corresponden a las planteadas en el artículo “Habilidades para la vida” (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Cabe aclarar que las preguntas realizadas, más allá de pretender llevar una estadística, tienen como fin primordial, hacer que cada niño verdaderamente reflexione y se haga consciente de todos estos aspectos que de una u otra forma le van a afectar la vida; sin embargo, se retomarán en la puesta en común o socialización que se haga después de la película.

En el Anexo 3 se evidenciará la información de cada una de las películas y las preguntas para resolver.

4.6.2. Cine-cuaderno

Cada estudiante tendrá su propio cuaderno, el cual personalizará, y en él, pegará la hoja guía de la película que va a ver en la siguiente semana y una vez vista, deberá hacer una breve descripción de lo que más le llamó la atención de la historia, explicando el por qué. Este cuaderno también lo usará para responder las preguntas planteadas, sobre lo que vio en el film, y para desarrollar las actividades de los Talleres.

4.6.3. Talleres para la vida

Básicamente, se desarrollarán los talleres contenidos en el Manual de habilidades para la vida (Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2012)., adaptando los temas a la formación de cultura ciudadana.

4.6.4. Calentando motores

Actividad específica para trabajar la habilidad del mes en el momento de realizar el calentamiento en la clase de educación física.

4.6.5. Muro de experiencias personales

Los estudiantes socializarán las experiencias personales en las cuales haya puesto en práctica las habilidades vivenciadas hasta el momento, dentro y/o fuera de la institución educativa. Se entregarán por escrito a la docente para su revisión y luego de su aprobación, serán publicadas en un muro, adecuado para tal fin. La experiencia la podrán evidenciar a través del dibujo, fotografías, poesías de su autoría, canción propia, un cortometraje, o de la forma creativa que cada uno considere. Se identificará a través de un pseudónimo para evitar posibles problemas. Solo la docente conocerá la verdadera identidad de los autores.

4.6.6. Cazadores de momentos

Los estudiantes documentarán cualquier hecho que suceda en su contexto familiar o a la hora de descanso en el colegio, donde se evidencie la promoción o infracción a la cultura ciudadana. Se podría hacer a través de fotografía, pero para evitar complicaciones, lo harán en una hoja tamaño carta, en la cual describirá el hecho y lo reforzará con un dibujo, con recortes de revistas, o imágenes tomadas de internet (dando los respectivos créditos). Ellos mismos propondrán cómo se podría premiar las buenas acciones, o la posible solución para que no se continúe con la falta.

4.6.7. Mi familia, mi equipo

Se hará una carrera de observación, donde se realizarán diferentes actividades que evidencien la puesta en práctica de la cultura ciudadana y desde luego, la aplicación de las habilidades para la vida, visualizadas en las películas. En este caso, los estudiantes serán quienes dirijan a su acompañante, mostrándole la forma correcta de actuar en cada reto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos a través de la propuesta, durante el año lectivo, al mismo tiempo que se vivencia la unión familiar y se exaltan los valores.

4.7 Personas responsables

La profesora Amparo Vargas Suárez, docente de Educación Física, será la mediadora entre el conocimiento y los estudiantes; para ello estará pendiente de orientarlos y apoyarlos en las diversas actividades. A la vez, será quien organice los espacios y materiales con los cuales trabajarán los niños. Cabe aclarar que a pesar de que se genere un clima de confianza con los menores y centrar en ellos el protagonismo de su proceso de aprendizaje, continuará siendo ella quien oriente el trabajo y mantenga la autoridad ante el grupo

Procurará, además, los ambientes adecuados para que las y los estudiantes de grado sexto inicien la construcción de un nuevo tipo de sociedad, partiendo de la tolerancia y el desarrollo de las habilidades para la vida, como forma de interactuar con los demás, buscando el bienestar de todo aquél que se vea permeado por la propuesta en mención y cada una de sus actividades, hasta que se fortalezca la cultura ciudadana.

4.8 Recursos

El recurso principal que se utilizará, será el Cine, como estrategia didáctica. Sin embargo, este se acompañará de otras actividades lúdicas para lo cual se requerirán ciertos materiales, algunos de los cuales serán proporcionados por la institución y otros por los estudiantes. Un material básico para la realización de los Talleres, será el libro “Manual de Habilidades para la Vida”

(Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2012)., que se puede descargar en el siguiente link:

http://www.habilidadesparaadolescentes.com/archivos/2012_Manual_HpV_EMS_UACM.pdf

Tabla 1. Recursos necesarios para implementar la propuesta

RECURSOS			
HUMANOS	TECNICOS/ TECNOLOGICOS	MATERIALES O FISICOS	PAPELERIA
Estudiantes.	Video beam, televisor y/o computador	Aula múltiple y sillas.	Resmas de papel u hojas blancas y/o recicladas.
Padres de familia.	Música relajante.	Campos deportivos.	Tijeras.
Docentes.	Películas.	Implementos deportivos: conos, balones, lazos, aros, colchonetas.	Cartulinas.
Directivas.		Equipo de sonido o parlante.	Marcadores de colores.
		Tablero.	Rollos de papel Kraft.
		Carteleras fijas.	Cinta de enmascarar.
		Pinturas de maquillaje.	Pinturas de varios colores.
NOTA: Cada estudiante deberá contar con su cuaderno y esferos y lápiz. Además, contribuirán con algunos materiales en el momento de ser requeridos: Venda de yeso cortada en trozos de aprox. 10 cm., frasco de vaselina, recipiente pequeño, toalla facial, camiseta vieja que se pueda dañar, sombrero de papel, medio palo de escoba, revistas, carteles promocionales y material de reciclaje (tarros, hojas, palos de madera, botellas de plástico, pedazos de tela, etc.).			

Fuente: Propia

4.9 Evaluación y seguimiento

Para realizar el seguimiento a las actividades de la propuesta de intervención se utilizará el Cinecuaderno, en el cual se desarrollarán las preguntas sobre las películas y los Talleres. Para evaluar cada una de las películas, se hará uso de la rúbrica correspondiente al Anexo 4.

Las demás actividades se evaluarán en el momento de su realización a través de las evidencias entregadas por los estudiantes (fotos, poesías, dibujos, etc.), y que se irán

seleccionando para integrar el Muro de experiencias personales; así como las observaciones y anotaciones hechas por quien dirige las actividades.

5. Conclusiones y recomendaciones

Luego de finalizar el proyecto, pero sin haber aplicado la estrategia diseñada, se comprende que resulta factible que, a partir de ésta, se logre promover y fomentar la formación de cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto (jm) del Instituto Técnico Industrial Piloto; y que, con ello, se logren transformar comportamientos e ir sentando las bases de una sociedad más justa y tolerante, enmarcada en el respeto, el cuidado de lo público y las buenas relaciones interpersonales. La estrategia “Ciudadanos Buena Vibra”, es susceptible a ser extendida a los demás grados de bachillerato, con lo cual, la población beneficiaria podría aumentar ostensiblemente, pero inicialmente va dirigida a grado sexto por la problemática que presenta dicha población.

Por lo anterior, y tomando en cuenta los objetivos propuestos, se explora el cine, como recurso didáctico y eje principal de la estrategia, descubriendo que es mucho más efectivo que limitarse a una clase magistral, ya que se puede lograr motivación, expectativa y la aplicación lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje. Además, las actividades complementarias, como su nombre lo indica, refuerzan las temáticas: lúdica, habilidades para la vida y cultura ciudadana, necesarias para alcanzar los cambios previstos a nivel individual y social, y lo más importante, sin dejar de disfrutar, ya que cuando se utiliza la lúdica en la educación, todos aprenden.

“Todo aprendizaje empieza a nivel del sentimiento” (Hendricks, 1990, p 100), y, “El ojo es la primera puerta por la que el intelecto aprende”. (Belcari, s.f.) (Porrero Fernández, 2017)., son dos frases que llevan a reflexionar sobre los indudables beneficios del cine como complemento pedagógico; la trama de la historia que llega desde la pantalla a través de lo visual, toca más fácilmente a los estudiantes y genera en ellos el despertar de todos los sentidos, afectando incluso lo que él siente y piensa; quizá hasta es posible que les permita revivir

experiencias por las que ellos mismos han pasado. Luego, aprenderá haciendo, en la medida que participa en cada una de las actividades que complementan la experiencia de aprendizaje.

Cuando se ven los comportamientos de otras personas, es más fácil analizar las problemáticas que se presentan, y al mismo tiempo, se pueden plantear los cambios para que haya transformaciones y se generen las soluciones.

Con el proyecto se brinda también la oportunidad de integración familiar y que los más pequeños aporten los conocimientos adquiridos a los mayores de su círculo familiar.

Por otro lado, la formación en valores y cultura ciudadana debe empezar en casa, pero la educación formal la debe continuar, y como en la actualidad se han descuidado tanto estos temas en familia, es imperativo que la escuela asuma esta responsabilidad.

Las Habilidades para la vida se han implementado en diferentes sitios del mundo, para tratar de dar solución a problemáticas de muy distinta índole, lo cual es posible, debido a que se pueden adaptar según las necesidades del entorno. Para este caso en particular, se enfocan hacia la formación de cultura ciudadana, y a consideración de la autora, resultan bastante pertinentes, ya que su desarrollo, genera cambios actitudinales individuales que tendrán efectos sociales.

Finalmente, queda para decir, que son varios los autores que hablan del cine y que lo avalan como un recurso que se debe implementar en las instituciones educativas, pues, aunque se pueden presentar algunas dificultades para su utilización en el aula, especialmente por la duración de las producciones, bien se podría trabajar a través de la proyección de algunas escenas en las cuales se represente justamente la temática a trabajar.

Lista de referencias

- Aguilar, N., & Velasquez, A. (2018). Educación Para La Ciudadanía Mundial En Colombia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 937–961.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n78/1405-6666-rmie-23-78-937.pdf%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=132179560&lang=es&site=ehost-live>
- Arias, M. L. (2017a). *Lúdica y Didáctica. Unidad 1 Concepciones sobre Lúdica*. 23.
- Arias, M. L. (2017b). *Lúdica y Didáctica. Unidad 2. Lúdica en procesos de aprendizaje*. 29.
- Berrio Prada, B., Pineda Guevara, A. B., & Rincón Cortés, A. C. (2015). *Historieta como recurso lúdico para desarrollar las capacidades ciudadanas en los estudiantes del ciclo 2 del grado 402 del colegio Simón Bolívar de la localidad 11 de Suba*. 100.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Bustamante, J. P. (2013). *C x I. Creatividad e innovación: Factores clave para la gestión e internacionalización*. 470.
- Bustos Betanzo, P. (2010). *El Cine como herramienta eficaz para un aprendizaje concreto, activo y reflexivo: una experiencia en Aula*. 1–12.
http://webmail.adeepra.com.ar/congresos/CongresoIBEROAMERICANO/EDUCARTISTICA/RLE3324_Bustos.pdf
- Cayuelas Abellán, D., & Izquierdo Cantero, S. (2018). *Habilidades para la vida*. Promoción y Educación Para La Salud. <http://blogs.murciasalud.es/edusalud/2018/07/13/habilidades-para-la-vida/>
- Chbosky, S. (2017). *Extraordinario*.

Comunicacion Educativa. Educación y medios. Tercera parte. (n.d.).

Conejo, J. F. (2018). *El cine como recurso didáctico.* 116.

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/pdf/Modulo_2_Lenguaje.pdf

Csupó, G. (2007). *Un puente hacia Terabithia.*

Docter, P., & Del Carmen, R. (2015). *Intensa-Mente.*

Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009). *Lo Ludico Como Componente De Lo Pedagogico, La Cultura, El Juego Y La Dimension Humana.* 18.

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

EcuRed. (n.d.). *Cadena de favores.* Argumento y Sinopsis.

https://www.ecured.cu/Cadena_de_favores

Espinel Vallejo, M. (n.d.). *Educación y Cultura.*

Fesser, J. (2018). *Campeones.*

filmaffinity España. (2020a). *El cambio.* Sinopsis.

<https://www.filmaffinity.com/es/film143285.html>

filmaffinity España. (2020b). *El indomable Will Hunting.* Sinopsis.

<https://www.filmaffinity.com/es/film503907.html>

Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderon, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.* 16(2), 39–55. <https://doi.org/10.1377/hlthaff.2013.0625>

Goncalves, M., & Larragneguy, M. (2015). *El Cine Como Recurso Didactico: Motivos Y*

Beneficios De Su Impementacion En La Materia Comunicación Integral. 1–16.

Goorjian, M. A. (2009). *El cambio*.

Gruber, J. M., & Bress, E. (2004). *El efecto mariposa*.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*.

Hopper, T. (2010). *El discurso del rey*.

ISOTools. (2015). *¿En qué consiste el ciclo PHVA de mejora continua?* Blog Calidad y Excelencia. <https://www.isotools.org/2015/02/20/en-que-consiste-el-ciclo-phva-de-mejora-continua/>

Leder, M. (2000). *Cadena de favores*.

Lopez Lopez, P. (2017). *Beneficios del mundo del cine en la educación*. Red Social Educativa. <https://redsocal.rededuca.net/beneficios-del-mundo-del-cine-en-la-educacion>

Martínez Salanova Sánchez, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 20, 45–52.

Mercero, A. (2003). *Planta 4a*.

Mockus Sivickas, A. (2003). Cultura ciudadana y comunicación. *Revista La Tadeo*, 68, 106–111. http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/publicaciones/tadeo_68/68106.pdf

Mugo, T. K. (2015). *“Life skills education implementation and perceptions on its effect on discipline in secondary schools in Kangema district, murang’a county, Kenya.”* 113.

OCENDI. (2012). *La importancia del uso del cine como medio educativo para niños*.

Observatorio Del Ocio y El Entretenimiento Digital.

<https://www.ocendi.com/educamedia/la-importancia-del-uso-del-cine-como-medio-educativo-para-ninos/>

Piñeyro, M. (2005). *El método*.

Porrero Fernández, S. (2017). *El tratamiento de las imágenes en valores : Educar con visión y corazón*.

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *La Lúdica Como Estrategia Didáctica*, 89.

Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015).

La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 1(21), 163–174. <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>

Rajadell i Puiggròs, N. (2005). *El cine, un entorno educativo : diez años de experiencias a través del cine*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=7969>

Rojas Gordillo, C. (2003). *El cine español en la clase de E/LE: una propuesta didáctica**.

Editorial Edinumen. Enseñanza y Aprendizaje Del Español. https://tienda-00.edinumen.es/index.php?option=com_content&view=article&id=87&catid=12&Itemid=51&layout=default&date=2018-05-01

Romero Martinez, L. (2016). *La ludicocomunicacion ciudadana*. 1–10.

Sensacine. (2003). *Planta 4a*. Sinopsis. <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-56640/>

Sensacine. (2005). *El método*. Sinopsis. <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-110623/>

Sensacine. (2007). *Un puente hacia Terabithia*. Sinopsis.

<http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-118164/>

Sensacine. (2010). *El discurso del Rey*. Sinopsis.

Sensacine. (2018). *Campeones*. Sinopsis. <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-256186/>

Sensacine Mexico. (2015). *Intensa-Mente*. Sinopsis.

<https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-196960/>

Sensacine Mexico. (2017). *Extraordinario*. Sinopsis.

<https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-232132/>

Serrano Ariza, M. I. (2016). *Cultura ciudadana desde la transmisión. Análisis del caso de Antanas Mockus en Bogotá*. 79.

Tiching. (2013). *Roger Schank: “La evaluación mata a la educación.”* Tiching. El Blog de Educación y TIC.

UNICEF. (2017). *Habilidades para la vida: herramientas para el buen trato y la prevención de la violencia*.

Universidad Autónoma de la Ciudad de México. (2012). *Manual de habilidades para la vida*.

Van Sant, G. (1997). *En busca del destino*.

Veeduría Distrital. (2013). *Cultura Ciudadana Marco Conceptual*.

Weisen, R., Orley, J., Evans, V., Lee, J., Sprunger, B., & Pellaux, D. (1994). *Life skills Education for children and adolescents in schools. Introduction and guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes*. 54. Life Skills Education in School. OMS (Organisation mondiale de la santé), 1993 - 54 p.

Zanada, J. (2016). *El cine nos enseña. Reflexiones experimentadas sobre el arte de la realización audiovisual*. 159.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57664/Documento_completo____.pdf-PDFA.pdf?sequence=1%0Ahttps://universoabierto.org/2017/10/13/el-cine-nos-ensena/

Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado de Participación en la Propuesta de Intervención.

Mediante la presente, se le solicita su Autorización para la participación de su hijo (a) y/o acudido en las actividades propias de la propuesta de intervención denominada, “Ciudadanos Buena Vibra”, dirigida por la profesora Amparo Vargas Suárez, docente de Educación Física dentro de la institución educativa

Dicha propuesta cuenta con el aval de las directivas de la institución escolar y tiene como objetivo general descubrir cómo el desarrollo de las habilidades para la vida (sociales, cognitivas y emocionales) a través de actividades lúdicas, inciden en la formación de cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto (jm), del Instituto Técnico Industrial Piloto.

La intervención de su hijo (a) o acudido consistirá inicialmente en la contestación de una Encuesta y la participación en siete actividades lúdicas: De película en el colegio (observar una película), Cinecuaderno (contestar preguntas sobre la película y realizar actividades de los talleres), Talleres para la vida, Calentando motores, Muro de experiencias personales, Cazadores de momentos y Mi familia, mi equipo; a través de las cuales se desarrollarán las diez habilidades para la vida, planteadas como una estrategia de formación integral del estudiante por la Organización Mundial de la Salud. Dichas actividades, si se cuenta con su aprobación, podrán ser fotografiadas y/o grabadas en audio y/o video, durante el transcurso del año lectivo.

Con la colaboración en las actividades previstas, el (la) estudiante tendrá la oportunidad de integrar el ser, el saber; el saber hacer y el saber convivir, de manera que podrá obtener una transformación personal que le permitirá enfrentar de una manera más adecuada los retos que se le presentan en el día a día y que finalmente lo llevarán a convertirse en un ciudadano ejemplar.

La participación de su hijo (a) o acudido, de ninguna forma será obligatoria y si decide colaborar, será de manera libre y voluntaria y los datos obtenidos durante el desarrollo del proyecto serán tratados de manera confidencial. Cabe aclarar que la participación en esta propuesta no involucra pago o beneficio económico; de igual forma, si en algún momento considera que no desea continuar participando, se podrá retirar del mismo, sin que esto implique perjuicio alguno para el estudiante.

Hoy, (día, mes año) _____

Yo _____, identificado(a) con cédula de ciudadanía _____, como padre/madre o acudiente del (la) estudiante _____ del curso

_____ de la jornada mañana, teniendo en cuenta lo expresado en el presente documento, acepto voluntariamente que mi hijo/hija o acudido participe en la aplicación del proyecto “La lúdica y la formación de cultura ciudadana en estudiantes de grado sexto (jm) del Instituto Técnico Industrial Piloto”, a través de la propuesta de intervención, denominada “Ciudadanos Buena Vibra” dirigida por la profesora Amparo Vargas Suárez.

Manifiesto que he sido informado(a) de los objetivos, alcance y resultados esperados de este estudio y de las características de la participación. Reconozco que la información que se provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito.

También me queda claro que se pueden hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que es posible el retiro del mismo cuando así se desee, sin tener que dar explicaciones ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

Entiendo, además, que una copia de este documento de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de esta propuesta cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a la profesora responsable del proyecto, Amparo Vargas Suárez, dentro de la institución educativa, en el horario de atención a padres.

Nombre del (la) estudiante_____ y firma_____

Nombre del padre/madre o acudiente_____ y firma _____

Números de contacto_____

Amparo Vargas Suárez

Docente responsable

Anexo 2. Entrevista para estudiantes

Fecha de realización: _____

Nombre del/la estudiante: _____ curso _____

Cordial saludo

El objetivo de la presente entrevista es conocer cuál sería su comportamiento en las circunstancias que se le van a mencionar. Esto con el fin de obtener una primera información para el proyecto que se va a realizar, con miras a mejorar la cultura ciudadana en los estudiantes de grado sexto, mediante la lúdica y el desarrollo de las habilidades para la vida que propone la OMS. Para esto, se le formularán algunas preguntas y se le solicita responder de acuerdo a lo que usted entienda o sepa. Si tiene alguna duda, puede preguntar en el momento que lo considere oportuno:

1. ¿Qué actitud adopta cuando usted se equivoca, comete un error o tiene un comportamiento inadecuado con su familia?
2. ¿Qué hace cuando inventan un chisme sobre usted o su mejor amigo (a)?
3. Cómo actúa si va con sus padres de afán a una cita médica y ellos pasan por debajo del puente peatonal?
4. ¿Qué actividad o actividades prepararía si le piden visitar un hogar de ancianos?
5. ¿Cómo se comporta si la niña(o) que le gusta decide salir con su mejor amigo (a)?
6. ¿Cuál es su actitud si va en un bus, sentado(a) y se sube una persona de la tercera edad o discapacitada?
7. A su curso ha llegado un nuevo compañero y lo sentaron a su lado, pero resulta que el niño tiene grandes problemas de higiene personal. ¿Qué haría usted?

8. ¿Qué haría si al entrar al colegio se forma un gran tumulto, lo empujan y lo/la hacen caer?
9. ¿Cuál es el proceso que sigue para realizar una tarea o trabajo del colegio?
10. ¿Cómo reaccionaría si sus padres tienen una fuerte discusión en frente suyo y al otro día usted tiene una evaluación muy importante?

NOTA: En este espacio puede escribir si tiene algo que agregar o alguna duda.

Anexo 3. Actividad “De película en el colegio”

A continuación, se relacionan las películas (según la habilidad que se va a trabajar y su definición), que verán los estudiantes cuando se implemente la estrategia de intervención “Ciudadanos Buena Vibra”, en el marco del proyecto titulado “La lúdica y la formación de cultura ciudadana, en estudiantes del grado sexto (J.M.) del Instituto Técnico Industrial Piloto”

- **Manejo de sentimientos y emociones:** “Nos ayuda a reconocer nuestras emociones y las de otros, a ser conscientes de cómo influyen en nuestro comportamiento, y a responder a ellas en forma apropiada”. Tenemos que aprender a sentir, expresar y gestionar todas las emociones, comprendiendo lo que estamos sintiendo y el porqué de ese sentimiento, para percibir cómo influyen dichas emociones en nuestro comportamiento y saber controlarlas, además de entender las de los demás (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: *Intensa-Mente* (Docter & Del Carmen, 2015).



Imagen 5. Película Intensamente
Fuente: Psicologiaparaninos.com

Resumen:

Riley es una niña de once años que se muda a San Francisco por culpa del trabajo de su papá. La idea del cambio no le parece una buena idea, ya que deberá adaptarse a una nueva ciudad, una nueva escuela y unos nuevos compañeros. La niña se acerca a la adolescencia y las emociones que conviven dentro de su cabeza arman una verdadera revolución. Tristeza, Alegría, Desagrado, Furia y Temor se alternan el turno para controlar su comportamiento desde el centro de mando dentro su cabeza, lugar desde el que también se gestiona el almacenamiento de sus recuerdos. El problema es que las mismas emociones no saben qué es lo que pasa, pues Alegría parece haber perdido presencia en la vida de Riley y ahora es Tristeza quien la controla. Cuando los preciosos recuerdos de la infancia se empiezan a fragmentar, Alegría y Tristeza se ven obligadas a abandonar el centro de mando para tratar de salvar los recuerdos de la niña del amenazante olvido (Sensacine Mexico, 2015).

Director: Pete Docter

Protagonistas: Riley Anderson (Kaitlyn Dias), Alegría (Amy Poehler), Tristeza (Phyllis Smith), Temor/Miedo (Bill Hader), Furia/Ira (Lewis Black) y Desagrado/Asco (Mindy Kaling)

Valores que se promueven: Autonomía, responsabilidad.

Preguntas a resolver:

1. A través de un emoticón, dibuje la emoción que lo caracteriza (alegría, tristeza, temor, furia, desagrado), y explique cómo es su comportamiento cuando se siente así.
2. ¿Cómo pueden influir las emociones en el comportamiento de las personas?
3. ¿Qué ocurre cuando las personas no saben manejar sus emociones?
4. ¿Con qué personaje se identifica y explique por qué?
5. De acuerdo con la película, ¿Las emociones se pueden aprender? ¿O las personas nacen con ellas?
6. ¿Cómo influyen los recuerdos o las experiencias en la personalidad de cada ser humano?

7. Cómo cree que se comporta una persona según la emoción que tenga en el momento:

Alegría_____

Tristeza_____

Temor_____

Furia_____

Desagrado_____

8. ¿Se pueden clasificar las emociones en buena y malas? Explique por qué.
9. ¿Cómo es su comportamiento en casa, en la calle y en el colegio? Si es diferente, explique por qué.
10. ¿Qué comportamientos inadecuados ha observado en la calle?
11. Si tuviera la oportunidad de cambiar o mejorar aspectos de otras personas, para que fueran mejores ciudadanos, ¿cuáles serían y por qué?
12. ¿Qué debe hacer una persona para estar en equilibrio y mostrar un adecuado comportamiento ciudadano?
13. ¿Cuál es la enseñanza que le deja la película, respecto al tema de conocerse a sí mismo y para qué sirve?

- **Autoconocimiento:** “Implica reconocer nuestro ser, carácter, fortalezas, debilidades, gustos y disgustos”. El autoconocimiento nos permite darle sentido a nuestra persona y a las que nos rodean. Antes de establecer cualquier tipo de relación con los demás, es imprescindible conocerse a uno mismo, nuestra personalidad, características, actitudes, debilidades y fortalezas, tratando de

encontrar nuestro camino y motivación en la vida y qué necesitamos para conseguirlo (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: El cambio (Goorjian, 2009).

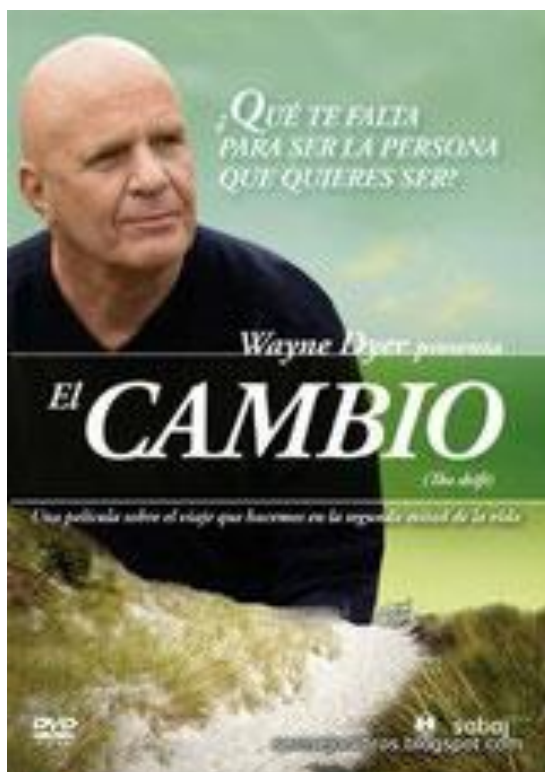


Imagen 6. Película El Cambio

Fuente: cinemetafisico.com

Resumen

Michael Joorgian es el director de la película El Cambio (con título original inglés The Shift), cuyo protagonista principal es el Dr. Wayne Dyer y en la cual se relata de una forma muy humana sus ideas sobre el sentido de la vida, las relaciones entre las personas y la siempre presente posibilidad de que todo puede adquirir un significado. Es una propuesta para volver a descubrir nuestro verdadero yo, nuestro propósito y la vida con sentido que es nuestra verdadera vocación (filmaffinity España, 2020a).

Director: Michael A. Goorjian.

Protagonistas: Wayne Dyer, Portia de Rossi, Edward Kerr, Michael DeLuise, Shannon Sturges, Maury Sterling

Valores que se promueven: Esperanza, felicidad, optimismo.

Preguntas a resolver:

- 1.Cuál es el aspecto que más le llamó la atención en la película?
2. Qué puede hacer cada persona para mejorar y ser feliz con lo que tiene?
3. Qué tan importantes es lo que piensan los demás de usted y cómo lo puede afectar?
4. ¿Por qué es importante, vivir cada momento?
5. ¿Qué tan buenos pueden ser los cambios en la vida de una persona?
6. ¿Qué cambios realizaría usted para dar ejemplo de buen comportamiento en la casa, en el colegio y en la calle?
7. ¿Según la película, que se necesita para disfrutar la vida y ser feliz?
8. ¿Cómo se puede sacar provecho de las cosas negativas que suceden en la vida?
9. ¿Cuándo se ha sentido mejor, cuando alguien le ha ayudado? ¿O cuando usted ha ayudado a otros?
10. ¿En la película, los personajes sienten miedo al cambio? ¿Por qué?

11. ¿Cuál es la enseñanza que le deja la película, respecto al tema de conocerse uno mismo?

12. ¿Cómo podría aportar cada persona para construir una mejor sociedad?

- **Comunicación asertiva:** “Tiene que ver con nuestra capacidad de expresarnos tanto verbal como no verbalmente y en forma apropiada con nuestra cultura y las situaciones que se nos presentan”. En toda comunicación, lo más importante es cómo decimos lo que queremos transmitir, pues la manera en la que lo hacemos puede afectar al otro. Así, debemos expresar claramente nuestras ideas, pero siempre teniendo en cuenta y respetando los sentimientos de los demás. Asimismo, utilizar la escucha activa nos permite concentrarnos en la persona que habla y proporcionarle un feedback [retroalimentación] (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: El discurso del rey (Hopper, 2010).

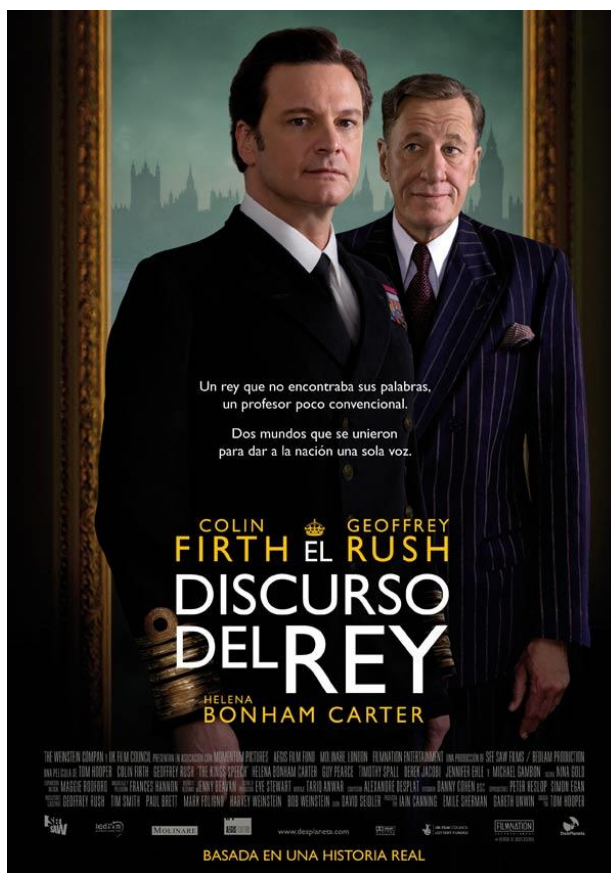


Imagen 7. Película el Discurso del Rey

Fuente: sensacine.com

Resumen:

Basada en la historia real y desconocida para el gran público, del padre de la actual reina Isabel, que se convertirá, contra su voluntad, en el rey Jorge VI (Colin Firth), tras la abdicación de su hermano Eduardo VIII (Guy Pearce). De apariencia frágil, incapaz de expresarse en público, considerado por algunos como no apto para el puesto, Jorge VI tratará de superar su problema gracias al apoyo incondicional de su mujer (Helena Bonham Carter) y afrontar sus miedos con la ayuda de un logopeda (Geoffrey Rush) de métodos poco convencionales. Deberá vencer su tartamudez para asumir plenamente su rol, y hacer de su imperio el primer bastión contra la Alemania nazi (Sensacine, 2010).

Director: Tom Hooper

Protagonistas: Colin Firth, Geoffrey Rush, Helena Bonham Carter, Michael Gambon, Guy Pearce, Timothy Spall, Jennifer Ehle, Derek Jacobi.

Valores que se promueven: Compromiso, integridad, respeto por el otro, amistad.

Preguntas a resolver:

1. ¿Qué problemática presenta el protagonista de la película?
2. ¿De acuerdo con la película, por qué es importante una buena comunicación?
3. Además del habla, ¿qué otras formas de comunicación se muestran en la película?
4. ¿Cómo se debe realizar una comunicación adecuada?
4. ¿Cómo reaccionaría usted si un compañero de otro curso, lo mira mal?
5. ¿Qué problemas pueden generar una mala comunicación con una persona desconocida?
6. ¿Cómo es la forma de hablar de una persona agresiva?

7. ¿Cuál es la forma de hablar de una persona pasiva?
 8. ¿Cuáles pueden ser las consecuencias de hablar sin pensar o cuando está enojado (a)?
 9. ¿Cómo se relacionan las emociones con la forma de comunicarse?
 10. Escriba algunos ejemplos de la vida real en los cuales, por falta de una buena comunicación se han presentado malos entendidos y/o diversos problemas.
 11. ¿Cómo se relaciona la buena comunicación con el diálogo?
 12. ¿por qué es importante ser claro y firme cuando se habla?
- **Toma de decisiones:** “Nos ayuda a manejar constructivamente las decisiones respecto a nuestras vidas”. Debemos ser personas proactivas, con iniciativa, decisión y capacidad de anticiparnos a problemas o necesidades, siendo consecuentes con aquellas decisiones que tomemos no solo en nuestra propia vida sino también en la vida de los demás, y con capacidad de evaluar y mejorar siempre que sea posible (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: En busca del destino (Van Sant, 1997).



Imagen 8. En Busca del Destino

Fuente: cinefacil.net

Resumen

La película trata sobre un joven rebelde llamado Will, con una inteligencia asombrosa, especialmente para las matemáticas. El descubrimiento de su talento por parte de los profesores le planteará un dilema: seguir con su vida de siempre -un trabajo fácil, buenos amigos con los que tomar unas cervezas- o aprovechar sus grandes cualidades intelectuales en alguna universidad. Sólo los consejos de un solitario y bohemio profesor le ayudarán a decidirse (filmaffinity España, 2020b).

Director: Gus Van Sant

Protagonistas: Matt Damon, Robin Williams, Ben Affleck

Valores que se promueven: Responsabilidad, autonomía, lealtad, paciencia, amistad.

Preguntas a resolver:

1. Después de ver la película, ¿cuál es el problema del protagonista?

2. ¿Qué es para usted una decisión?
3. ¿Por qué, a veces, es tan difícil, tomar una decisión?
4. Los conocimientos, la lectura, el aprendizaje, ¿ayudan a la hora de tomar decisiones?

Explique

5. Cómo el ambiente en que vive una persona puede afectar sus decisiones? Explique
6. ¿Cómo funcionan la razón y la emoción cuando se toma una decisión?
7. Los traumas y las diferentes cosas que le pasan a una persona afectan la personalidad y las decisiones que toma en su vida? ¿Cómo se pueden superar?
9. ¿De acuerdo con lo que le pasa al protagonista, es importante expresar las cosas que le pasan o es mejor callar para que nadie se entere? ¿Lo que él decide afecta su vida? ¿Cómo?
9. Cómo influyen los amigos al momento de tomar decisiones?
10. Todos los seres humanos tienen un don. ¿Qué hace que unos lo aprovechen y otros no?
11. ¿Qué puede diferenciar a una persona que toma el transporte público sin empujar, respeta el turno cuando hay que hacer cola, no tira la basura a la calle, y en general tiene buen comportamiento, y a otra que hace todo lo contrario, empuja en el transporte para quitarle el puesto a otro, prefiere colarse para recibir el refrigerio y tira la basura en el piso?
12. Será posible aprender a tomar decisiones? ¿Cómo se haría?

- **Pensamiento creativo:** Es la “habilidad para analizar información y experiencias de manera objetiva”. Estamos rodeados de información que nos llega a través de multitud de medios (personas, televisión, radio, impresos...), por lo que tenemos que saber analizarla, compararla y juzgarla en función de nuestro beneficio, tomando nuestras propias conclusiones. Consiste en saber utilizar la creatividad para desarrollar nuevas ideas o perspectivas relacionadas con las situaciones de la vida cotidiana. Contribuye a la toma de decisiones y la solución de problemas mediante la exploración de las alternativas disponibles y sus diferentes consecuencias y ayuda a responder de manera adaptativa y

Protagonistas: Josh Hutcherson, Anna Sophia Robb Robert Patrick, Bailee Madison, Zooey Deschanel.

Valores que se promueven: Amistad, tolerancia, cooperación, autosuperación.

Preguntas a resolver:

1. En qué momentos se usa la creatividad en la película y con qué fin?
2. En la vida diaria se podría repetir lo visto en la película? ¿Como y por qué?
3. La creatividad se puede aprender o desarrollar? Explique la respuesta
4. Los sentidos y el medio que rodea a una persona, influyen sobre la creatividad?
¿Cómo?
5. Qué necesitaría un niño para desarrollar su creatividad?
6. ¿Utilizando la creatividad y la imaginación, se podría transformar la realidad? ¿Cómo podría hacerse para que las personas se traten mejor unos a otros?
7. Haciendo uso de su pensamiento creativo, proponga una forma en que los estudiantes podrían utilizar adecuadamente el tiempo cuando falta un profesor.
8. ¿Cuál puede ser la razón para que un estudiante se convierta en acosador? ¿Y otro en acosado? ¿Cuáles serían las características de cada uno?
9. Cuáles son las características de Jess y Leslie? ¿Cuáles de ellas tiene usted?
10. Cómo se pueden superar las dificultades que la vida le presenta a las personas?

11. Qué significa “tener la mente abierta”

12. Describa tres problemas que han sucedido en la película y cómo se han solucionado?

¿Fue la forma más adecuada o lo haría de otra forma? ¿Cómo?

13. Qué aprendió con la película?

- **Empatía:** Es la “capacidad de imaginar cómo es la vida para otra persona, aun en situaciones con las que no estamos familiarizados, ayudándonos a aceptar a personas diferentes a nosotros y mejorando nuestras interacciones sociales”. Se trata de la capacidad de ponernos en el lugar del otro, entendiendo sus circunstancias y sentimientos, aunque no los compartamos (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: Extraordinario (Chbosky, 2017).



Imagen 10. Película Extraordinario

Fuente: 15segundosmx.com

Resumen

Auggie Pullman (Jacob Tremblay) ha tenido una vida complicada desde el día en que nació debido a que tiene una deformidad en su rostro, por lo que ha sido sometido a numerosas operaciones y en consecuencia, ha pasado los primeros años de su vida dentro de hospitales o

recuperándose en su hogar. Ahora está por enfrentar uno de los retos más difíciles, asistir a la escuela. Afortunadamente, Auggie cuenta con sus padres Isabel (**Julia Roberts**) y Nate (**Owen Wilson**), quienes lo amán incondicionalmente y lo ayudan a entender que no importa todo lo que puedan decir y pensar los demás, lo que en verdad importa en una persona, es su interior. Esta cinta está basada en el bestseller homónimo de R.J. Palacio (Sensacine Mexico, 2017).

Director: Stephen Chbosky

Protagonistas: Julia Roberts, Jacob Tremblay, Owen Wilson, Mandy Patinkin

Valores que se promueven: Amistad, bondad, tolerancia, humildad, respeto, valentía.

Preguntas a resolver:

1. Sabe qué es la empatía? ¿Cuándo se hace evidente en la película?
2. Qué características muestra el protagonista?
3. Alguna vez lo/la han molestado por su aspecto físico, en el colegio? ¿Conoce el caso de algún compañero al que le hagan bullying? ¿Qué ha hecho usted para ayudarlo?
4. ¿Alguna vez ha molestado, o se ha burlado de alguien por su apariencia? ¿Después de la película, lo volvería a hacer? Explique
5. ¿Como puede afectar a un niño cuando se burlan de él, o cuando lo discriminan?
6. ¿Sin tener en cuenta el aspecto físico, alguna vez ha pensado qué pasaría si el ser humano tuviera dos bocas?
- 7.Cuál sería su actitud si el protagonista fuera su hermano?
8. Qué pasaría si las personas se escondieran de los problemas, en lugar de enfrentarlos?

9. ¿Cómo se comportaría en la calle con una persona cuya apariencia física sea diferente?
10. ¿Cuál es la frase que más le llamó la atención de la película?
11. ¿Qué le enseñó la película?
12. Qué pasaría si las personas, en lugar de dedicarse a criticar los problemas que hay en la ciudad, se dedicaran a generar soluciones?
13. Plantee un problema que a su juicio se presente en el colegio y escriba una solución ingeniosa que usted pueda aportar.

- **Relaciones interpersonales:** “Nos ayudan a relacionarnos en forma positiva con las personas con quienes interactuamos, a tener la destreza necesaria para iniciar y mantener relaciones amistosas que son importantes para nuestro bienestar mental y social, a mantener buenas relaciones con los miembros de la familia, y a ser capaces de terminar relaciones de manera constructiva”. Distinguir entre relaciones sanas y tóxicas es esencial para nuestro crecimiento personal. Dependiendo de las personas con las que nos rodeemos tendremos unos aprendizajes u otros, por lo que tenderemos a relacionarnos con aquellos sujetos de los que obtengamos experiencias positivas. Por el contrario, debemos aprender cómo alejarnos de aquellos que entorpezcan nuestro camino (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: *Campeones* (Fesser, 2018).



Imagen 11. Película Campeones

Fuente: guiadelocio.com

Resumen

Marco (Javier Gutiérrez) se considera un tipo normal, claro que no es demasiado optimista y además tiene un miedo atroz a crecer de verdad. Es el segundo entrenador de un equipo profesional de baloncesto. Tras estrellar su coche al conducir ebrio, se ve obligado a entrenar a un grupo de chavales con discapacidad intelectual por orden de la juez. A regañadientes comienza lo que para Marco significa un trabajo forzado. Sin embargo, cuanto más tiempo pasa con ellos, más se da cuenta de que estos chicos con discapacidad son felices e independientes más allá de su enfermedad. ¿Quién es entonces el normal? (Sensacine, 2018).

Director: Javier Fesser

Protagonistas: Javier Gutiérrez, Luisa Gavasa, Daniel Freire, Itziar Castro, Juan Margallo, Athenea Mata, Roberto Chinchilla, Julio Fernández, Alberto Nieto, Jesús Vidal, Gloria Ramos, Jesús Lago, Fran Fuentes, Stefan López, Sergio Olmo.

Valores que se promueven: Humor, ternura, paciencia, tolerancia, inclusión.

Preguntas a resolver:

1. Cuáles son las características del entrenador?
2. La forma de ser de Marco afecta su relación con las demás personas? ¿De qué forma?
3. Qué características presentan las personas con discapacidad intelectual?
4. Qué piensa de las personas que tienen algún tipo de discapacidad? ¿Conoce personas con discapacidades? ¿Cómo las trata?
5. ¿Después de ver la película, sigue pensando igual de quienes tienen discapacidades o cómo ha cambiado?

6. Qué tan diferentes pueden ser las personas “normales”, y la personas con discapacidades cuando se proponen una meta?
 7. Cuáles son las principales dificultades que pueden sufrir las personas discapacitadas cuando llegan a un salón de clases con estudiantes regulares?
 8. Qué función cumple el deporte para los jugadores del equipo?
 9. ¿En la sociedad actual, es fácil sobrevivir sin amistades? Explique
 10. Qué haría usted si fuera el entrenador del equipo?
- **Solución de problemas y conflictos:** “Nos permite enfrentar de forma constructiva los problemas en nuestras vidas”. Todo problema requiere una respuesta por parte de la persona. No podemos mirar hacia otro lado porque el problema va a seguir ahí hasta que actuemos. Es una oportunidad de reflexionar, analizar, cambiar y/o mejorar cualquier situación, obteniendo siempre un aprendizaje del mismo que nos hará ganar nuevas experiencias y crecer personalmente (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: Planta 4ª(Mercero, 2003).



Imagen 12. Película Planta 4a

Fuente: sensacine.com

Resumen

En la planta de traumatología encontramos a Miguel Ángel (Juan José Ballesta, '7 Vírgenes'), Izan, Dani y Jorge, un grupo de chicos adolescentes que pasan sus días luchando contra el cáncer. "Los Pelones" llenan de alegría y fuerza los pasillos del hospital, sus travesuras, sus carreras y su buen humor les ayudan a olvidar la dura enfermedad. Juntos descubren la importancia de la amistad y la necesidad de compartir sus sentimientos con los demás.

De manera individual, todos tendrán que enfrentarse a la enfermedad y cada uno responderá de forma distinta: Miguel Ángel prefiere quedarse solo porque cree que puede ser autosuficiente, Jorge teme el diagnóstico, Dani no está contento con su vida personal e Izan no es capaz de olvidar el pasado. Todos vivirán la "edad del pavo" encerrados en un edificio vestidos con pijamas. Pero la vida sigue y siempre hay nuevos pacientes a los que conocer, nuevas enfermeras a las que tomarle el pelo, aventuras nocturnas o partidos de baloncestos que ganar (Sensacine, 2003).

Director: Antonio Mercero

Protagonistas: Juan José Ballesta, Luis Ángel Priego, Gorka Moreno.

Valores que se promueven: Solidaridad, optimismo, respeto.

Preguntas a resolver:

1. Qué le llamó la atención de la película?
2. Conoce el caso de algún niño que padezca cáncer? ¿Cómo lo ha afrontado? ¿Cómo lo apoya la familia?
3. De qué forma afrontan los problemas los personajes de la película?
4. La ciudad está diseñada pensando en personas con dificultades para su desplazamiento?
5. Cómo podría usted aportar en mejorar la calidad de vida de algún compañero con quebrantos de salud, o con las personas del común?
6. Cómo ha visto que se trate socialmente a las personas que padecen cáncer? ¿Cómo cree que debería ser el trato?
7. ¿Cuál cree que es la mejor forma de enfrentar un problema, especialmente cuando se relaciona con la salud?

8. qué diferencia hay entre una persona que cuenta con apoyo (familia, amigos) y una que está sola, al momento de solucionar un problema?

9. En su vida diaria, ¿cómo acostumbra a solucionar sus problemas? ¿Ha sufrido agresiones o ha agredido como respuesta a un problema con compañeros?

10. Cuál cree que es la causa para que las personas pierdan el control y se agredan por cualquier razón en las calles, en el transporte, en el supermercado, en el estadio, etc.

- **Pensamiento crítico:** Es la “habilidad para analizar información y experiencias de manera objetiva”. Estamos rodeados de información que nos llega a través de multitud de medios (personas, televisión, radio, impresos...), por lo que tenemos que saber analizarla, compararla y juzgarla en función de nuestro beneficio, tomando nuestras propias decisiones (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: Cadena de favores (Leder, 2000).

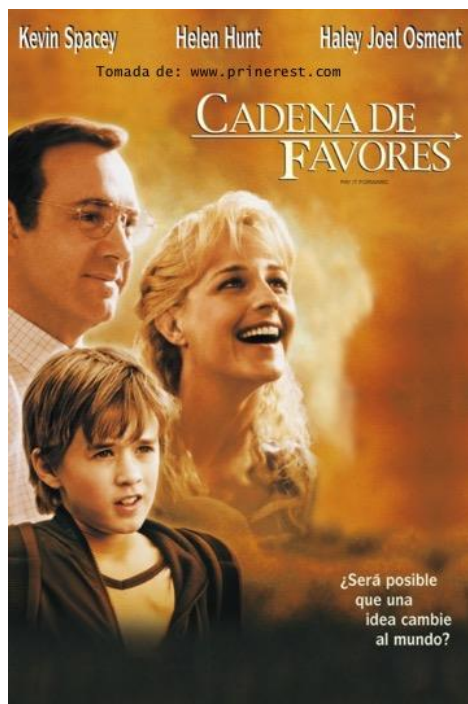


Imagen 13. Cadena de Favores

Fuente: cuandolavida.com

Resumen

Un niño imagina un curioso sistema para mejorar el mundo; una vez que su nuevo profesor de ciencias sociales les pide un trabajo con el objetivo de hacer del mundo un sitio mejor. A Trevor, se le ocurre hacer tres favores desinteresadamente, y que los beneficiados hagan lo mismo, y así de forma sucesiva.

Trevor empieza por alojar en su casa a un mendigo. Un agresivo periodista (Jay Mohr) se interesa por el origen de esa oleada de favores que se extiende por la ciudad a raíz de que un desconocido, en un momento de apuro, le regala su Jaguar.

Para sorpresa de todos, la generosa propuesta causa furor entre la gente (EcuRed, n.d.)

Director: Mimi Leder.

Protagonistas: Kevin Spacey, Helen Hunt, Jaleel Osment, Jay Mohr, James Caviezel, Jon Bon Jovi, Angie Dickinson, David Ramsey, Gary Wentz.

Valores que se promueven: Asertividad, altruismo, respeto, compromiso, liderazgo.

Preguntas a resolver:

1. En qué momento de la película se hace evidente el pensamiento crítico?
- 2.Cuál es el trabajo que propone el profesor y qué objetivo tenía?
- 3.Cuál es la idea que propone Trevor?
4. Escriba las ventajas y desventajas del proyecto que plantea el niño. ¿Con base en lo anterior, cree que es posible llevar a cabo la idea de Trevor?
5. Qué frase de las pronunciadas en la película le llamó la atención y por qué?
6. Qué se podría hacer para evitar la violencia, en casa, dentro del colegio y en la sociedad?
7. ¿Qué sentimiento le generó el final de la película?

8. Si pudiera cambiar el final de la película, ¿cómo sería?
9. Si le piden que imite al personaje, cuál podría ser su idea para ayudar a cambiar el comportamiento de las personas, dentro y fuera de casa.
10. ¿En la actualidad, los jóvenes manejan el pensamiento crítico? O, ¿se dejan llevar por la moda, los amigos o la tecnología?

- **Manejo de las tensiones y estrés:** “Nos ayuda a reconocer las fuentes de estrés y sus efectos en nuestras vidas, a nuestra capacidad de responder a ellas para controlar los niveles de estrés, a realizar acciones que reduzcan las fuentes de estrés, y a aprender a relajarnos de tal manera que las tensiones creadas por el estrés inevitable no nos generen problemas de salud”. Generalmente, el nivel de exigencia en trabajos, estudios y familia es muy alto, lo que genera estrés y cansancio mental en las personas. Encontrar nuestra propia manera de evadirnos en momentos de relajación es fundamental para descargar tensiones y no estar en constante angustia. Por ello, debemos identificar aquello que nos genere excesivo estrés y buscar la forma de solventarlo (Cayuelas Abellán & Izquierdo Cantero, 2018).

Nombre de la Película: El método (Piñeyro, 2005).



Imagen 14. Película El Método

Fuente: sensacine.com

Resumen

En un ambiente de continuas manifestaciones en la ciudad de Madrid, una de las grandes empresas multinacionales, Dekia, tiene una serie de entrevistas para reclutar a un alto ejecutivo entre siete candidatos. Las dudas entre ellos empiezan a aparecer cuando deben firmar una cláusula de confidencialidad, y aceptación para someterse durante la entrevista al método Gronholm, del que ninguno ha oído hablar antes. La ética y la lealtad deben ser las claves para poder hacer frente a la entrevista, pero también la inteligencia y la habilidad para pasar por encima de los compañeros. La competición, así las cosas, acabará desatando los peores instintos y más bajos escrúpulos de cada uno de los aspirantes (Sensacine, 2005).

Director: Marcelo Piñeyro

Protagonistas: Eduardo Noriega, Najwa Nimri, Eduard Fernández, Ernesto Alterio, Pablo Echarri, Adriana Ozores, Natalia Verbeke, Carmelo Gómez.




Valores que se promueven: Autonomía, responsabilidad, ética, liderazgo.

Preguntas a resolver:

1. Qué entiende por estrés y qué puede causar sobre la salud de las personas? ¿El estrés siempre es malo?
2. Cómo se manifiesta el estrés o las tensiones en los personajes de la película?
3. Dentro de la película, el estrés funcionó como un factor positivo o negativo para alcanzar los logros? Explique
4. ¿Las personas estresadas mostraron algún tipo de síntoma, a nivel cognitivo, emocional, físico o en su comportamiento?

5. En qué forma respondieron ante el estrés o la tensión?
6. Es importante aprender a manejar el estrés? ¿Por qué?
7. Cómo puede reaccionar una persona estresada, si al ingresar al Transmilenio, si la empujan o la hacen caer?
9. ¿A su edad, hay algo que le genere estrés o tensión? ¿Cómo lo soluciona?
10. ¿Los hombres y las mujeres, reaccionan de la misma forma ante las tensiones o el estrés? Explique
11. ¿Qué características tendría una persona calmada, frente a alguien que está estresada o tensionada?
12. ¿Cómo responde una persona estresada a los retos que se le presentan?

Anexo 4. Rubrica de evaluación de películas

 		CIUDADANOS BUENA VIBRA Actividad: De película en el colegio RUBRICA DE EVALUACION					
		FECHA		CURSO		NOMBRE DE LA PELICULA	
ESTUDIANTE					HABILIDAD PARA LA VIDA		
N°	CRITERIOS A EVALUAR - PELICULA/DEBATE				SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA/CASI NUNCA
1	Observa la película con interés.						
2	Comprende con claridad los conceptos y la terminología usada en la película.						
3	Hace uso de los conceptos y la terminología en su proceso de aprendizaje y los utiliza en su cotidianidad.						
4	Demuestra con su comportamiento la apropiación de los aprendizajes de la Habilidad para la vida y los valores resaltados en la película.						
5	Aprovecha de manera responsable los elementos de trabajo que le brinda el colegio para el desarrollo del proyecto.						
6	Mantiene el Cinecuatrerno actualizado y organizado, lo que permite que pueda ser consultado cuando se requiera.						
7	Participa con argumentos sólidos en el debate, aportando al proceso de aprendizaje.						
8	Asume con responsabilidad todas las actividades asignadas.						
9	Soluciona mediante el diálogo los conflictos con sus compañeros.						
10	Respeta la opinión de los compañeros.						
11	Asiste puntualmente a las actividades programadas.						
12	Realiza las actividades sin necesidad de supervisión.						
13	Cumple con los principios del manual de convivencia que rige el colegio (Me cuido, cuido al otro, cuido mi entorno, cuido mi ciudad y “a lo que vinimos”) y los fortalece con los aprendizajes adquiridos a través del proyecto.						
Marque con una X cómo se sintió durante la película y explique por qué.							
							

Fuente: Adaptación de la rúbrica institucional del ITIP